



Diaboliche slot

di Enrico Castruccio

Fin dalla loro prima comparsa in America, sul finire dell'Ottocento, le «mangiasoldi» furono considerate strumenti del peccato dalle autorità e sistematicamente proibite. Ma la seduzione che esercitavano sui giocatori e l'astuzia dei gestori ebbero ragione di ogni persecuzione legale

A sinistra, una slot machine «Little Duke» della Jennings (1930) con display a tre dischi concentrici, Jack Pot e carrozzeria stile Art Déco. A destra, un modello della Pace, dello stesso periodo



Il *klang* del meccanismo, le ruote che girano, tre scatti secchi e già ci vuole un'altra moneta... Più che una «malattia» è un altro mondo, una bolla spazio-temporale che coinvolge totalmente e sconsideratamente: un rapporto di odio-amore che avvince, dannava e beatifica. Tutto per inseguire quella sensazione unica, trionfo ed estasi, che solo una cosa può dare al giocatore: lo scroscio tintinnante delle monete che vengono giù per un misterioso condotto, pronte a finire tutte nelle sue mani. Strana co-

sa il gioco d'azzardo: affascinante quanto pericoloso, immorale quanto seducente, capace di rovinare e di regalare forti emozioni. Ma davanti a quelle ineffabili macchinette che da cent'anni ormai ne costituiscono la versione automatica, le emozioni possono anche essere diverse, meno devastanti, più mediate: e la semplice gioia degli occhi può prevalere su tutto il resto.

Cent'anni fa, o poco più, il mondo occidentale viveva una stagione par-

ticolare, carica di speranze. Non che tutti fossero felici, anzi la rivoluzione industriale aveva reso durissima la vita ai più; ma il susseguirsi, come in parata, di sempre nuove e importanti invenzioni faceva realmente presagire un futuro migliore. Le macchine erano al servizio dell'uomo e lo avrebbero affrancato dalla fatica: sempre più utili e affidabili, avrebbero portato a una nuova civiltà più prospera e più giusta...



Qui sopra, una pubblicità della slot machine «Buckaroo» della Jennings, risalente al 1955. A fianco, due strisce di simboli per rulli degli anni '10 e '20, destinati a slot machines della Mills

In questa visione delle cose sicuramente non c'era posto per una macchina «inutile», incapace di compiere un determinato lavoro, pronta anzi a incamerare i sudati guadagni della gente; ma non mancavano le conoscenze tecniche per realizzarla. E poi, a un «arnese» capace di far guadagnare il suo proprietario, una qualche utilità si doveva pur riconoscere.

I primi ad apparire furono meccanismi piuttosto grandi e complessi, manovrati da un incaricato il quale presiedeva anche alle puntate: alternative alla roulette, dove al posto della pallina c'era un treno che girava oppure una corsa di cavalli («Les petits chevaux») o qualche altra situazione di fantasia.

Ma oggetti del genere erano troppo costosi, ingombranti e delicati per avere un vasto impiego. Per i gestori di locali pubblici più modesti ci voleva qualcosa di più semplice e maneggevole, che lo stesso giocatore fosse in grado di manovrare senza per questo fare danni; una macchina che automaticamente incassasse la posta e distribuisse eventuali vincite. Ma come realizzarla? Di arnesi che distribuivano semplici generi di consumo previa introduzione di una moneta se ne erano già visti; e così il problema dell'incasso era risolto; per il resto c'era tutto da inventare utilizzando leve, molle, rimandi, meccanismi a orologeria. Le risorse della meccanica, quelle che facevano andare le macchine «utili», erano a disposizione di chiunque;



ma chi già si occupava di distributori automatici, bilance e simili congegni era indubbiamente favorito.

Dopo il 1890, al di qua e al di là dell'oceano apparvero tante strane macchinette piuttosto semplici e spesso ingenue, che proponevano vari tipi di gioco a un pubblico avido di novità e affascinato dal loro sapore «tecnologico». C'erano i meccanismi che chiamavano in causa (almeno in parte) l'abilità del giocatore e quelli che affidavano solo al fato l'esito della partita: in alcuni la moneta cadeva attraverso una selva di perni che la deviavano, sino a finire sul fondo (partita persa) oppure in una «tasca» fortunata; altri, manovrando autentiche carte da gioco, simulavano una partita di poker; altri ancora, facendo girare una ruota (e assegnando un premio quando questa si fermava in certe posizioni) riproducevano in piccolo le grandi «ruote della fortuna» presenti nelle fiere.

Poco si sa delle prime reazioni del pubblico, ma se nella vecchia



Europa si può immaginare un discreto successo, nelle lontane regioni americane (almeno in alcune di esse) questo fu decisamente clamoroso. Là, nelle città della «frontiera», nei mitici luoghi della corsa all'oro, la vita stessa era un continuo azzardo; fra cercatori e avventurieri, magnati e miserabili in cerca di fortuna le «macchinette» prosperarono e misero radici. La produzione europea non si fermò, specie in Francia, Germania e Gran Bretagna; ma la «patria» delle slot machines divenne decisamente il Nord-America.

Alla fine dell'Ottocento non c'era locale pubblico di rango, sia all'Est sia all'Ovest, che non ospitasse una «macchina» inserita in un mobile grande, pesante e robusto: per resistere meglio alle intemperanze e ai tentativi di scasso dei clienti, ma anche perché la meccanica era ancora rozza e richiedeva molto spazio.

Fra i costruttori, naturalmente, c'era chi lavorava a migliorare leve, molle, rimandi e a cercare idee per nuove modalità di gioco. Uno di questi era Charles Feyl, un tedesco trapiantato a San Francisco, che quanto

Una slot della Pace (1932), in cui per eludere la legge i simboli sui rulli erano sostituiti da frasi interpretabili come oroscopi



a immaginazione e passione per la meccanica non temeva concorrenza. Fu suo il lampo di genio che avrebbe cambiato la storia delle slot machines; sua l'idea di un meccanismo così perfetto e indovinato che, salvo aggiornamenti secondari, sarebbe rimasto invariato quasi fino a oggi.

La «Card Bell», del 1898, fu la capostipite: era una evoluzione e una semplificazione delle macchine a «gioco di carte», da cui card bell si riferiva alla sagoma «a campana»

delle fiancate. Ma la vera novità erano i tre rulli che, sistemati l'uno accanto all'altro, ruotavano attorno allo stesso asse per poi bloccarsi in sequenza. Alla parte esterna degli anelli erano fissati i nastri di carta con i simboli delle carte da poker. Quando l'anello si bloccava, una di queste figure (e solo quella) restava visibile nella corrispondente finestra sul fronte della macchina: l'esito della giocata dipendeva dalla

combinazione dei tre simboli usciti.

Questo (insieme allo scarso ingombro della macchina) era quanto il pubblico poteva constatare. Ma la vera meraviglia era l'interno: il tempo di rotazione dei rulli e il loro bloccaggio in sequenza erano governati da un meccanismo a orologeria che il giocatore azionava tirando la leva. Per accertare le combinazioni vincenti la macchina utilizza-

Una slot machine del modello «Sun Chief» della Jennings (1949) con testa di capotribù indiano, posacenere e portabicchiere per giocatori «professionali»



va un sistema di «lettura» a dischi perforati. Il sistema di pagamento automatico, collegato meccanicamente a quello di lettura, consisteva in una serie di elementi «a scivolamento» che «tagliavano» all'altezza desiderata la pila delle monetine o dei gettoni pronti a uscire.

Nel 1899 uscì un modello migliorato della «Card Bell» che portava il nome patriottico di «Campana della Libertà». La guerra con gli spagnoli

era appena terminata. Il cambiamento più evidente era quello dei simboli all'esterno degli anelli delle carte da gioco: restavano solo i semi; in aggiunta apparvero i ferri di cavallo, una stella e le campane. Da allora «Liberty Bell» non fu solo il nome di quel modello, ma finì per indicare tutte le macchinette a tre rulli.

Charles Fey era un piccolo costruttore locale che si occupava per-

sonalmente del nolo delle macchine, le quali restavano di sua proprietà; di venderne (o di vendere il «segreto» del meccanismo) non ne voleva sapere. Ma la fama della sua «Bell» si diffondeva rapidamente: i grandi costruttori nazionali, la Mills di Chicago in testa, non potevano restare indietro. Così una delle slot di Fey sparì dal locale dov'era installata;



qualche anno dopo la Mills lanciava la «sua» «Liberty Bell», gli altri produttori seguirono a ruota. Si fosse trattato di una macchina utile, Fey avrebbe potuto trascinare tutti in tribunale, ma i giudici vedevano di malocchio quegli ordigni infernali: col pretesto della loro inutilità non riconoscevano alcun brevetto.

Era circa il 1910: da allora le slot machines furono per larga parte quel diabolico congegno a tre ruote che conosciamo; e «diaboliche» in

senso stretto le giudicarono in molti, tanto da sottoporle a vere e proprie persecuzioni. I guai erano cominciati fin dagli inizi. Le campagne dei moralisti, dei benpensanti e delle organizzazioni religiose avevano portato a divieti e limitazioni nei vari Stati: limitazioni che, con l'andare degli anni, resero sempre più difficile la vita a chi fabbricava e a chi gestiva le macchinette. Ma, mancando una legge federale, una scappatoia si trovava sempre. Furono anzi questi



trucchi per aggirare la legge a rendere varia la produzione e curiosi molti modelli: quelle che furono allora drammatiche necessità per sopravvivere sono oggi vere e proprie ghiottonerie per amatori e collezionisti.

La legge vietava le macchine «per scommettere»? Allora si aggiungeva un carillon che entrava in funzione durante il gioco: il gestore poteva sempre affermare che stava vendendo musica. Se la musica non bastava c'erano le caramelle, i chewing-gum, i sigari. Vari arnesi per la vendita automatica erano aggiunti in vari modi: inserita la moneta il cliente poteva tirare un cassetto per ritirare la merce. Ma chi avrebbe poi mangiato cinquanta caramelle o fumato cinquanta sigari? Il più delle volte ci si limitava a giocare, e la merce restava al suo posto.

Una curiosa conseguenza della situazione fu che gli stessi simboli delle ruote cambiarono: il limone, la prugna, le ciliege così comuni nelle slot furono scelti per indicare i gusti disponibili. Spesso, poi, lo schieramento di confezioni sul frontale della macchina era solo decorativo: in realtà la slot non vendeva nulla, ma in caso di ispezione poteva essere scambiata per un innocuo distributore. Per essere più sicuri, però, era meglio nascondere la slot un attimo prima dell'irruzione: di qui la moda delle macchine piccole e leggere; per alcune addirittura si realizzarono supporti che, al momento opportuno, letteralmente e velocemente le «inghiottivano», nascondendole al loro interno.

Negli anni Trenta, per non farle troppo notare, si costruirono le slot silenziate: meglio che il *klang* giun-

QUANDO UNA SLOT VALE UN TESORO

Chi decide oggi di «adottare» una antica slot machine da collezione non lo fa certo per aprire una bisca. Ci può giocare anche tutto il giorno, se vuole; ma quando ha perso troppi spiccioli ha sempre la chiave per aprire la macchina e recuperarli. A parte il fascino un po' peccaminoso della «cosa illegale», delle situazioni da malavita che un esemplare può effettivamente aver vissuto, il motivo per cui oggi si acquistano e si collezionano questi oggetti è la loro indiscutibile bellezza.

Come altri arnesi legati al divertimento, queste macchine dovevano attirare il cliente come lo specchietto attira l'allodola. Tutti i particolari della testata, anche quelli determinati da necessità tecniche, concorrevano allo scopo. Ogni modello era carrozzato con styling modernissimo, arricchito di particolari in metallo fuso e nichelato o cromato, colorato spesso a tinte vivacissime.

La modalità di gioco aveva sempre qualche piccola differenza rispetto ai tipi precedenti, e ciò si traduceva in fessure multiple per l'introduzione delle monetine, tasche multiple per i «Jack Pot» di riserva o per i «Golden Award», disegni sempre nuovi per i simboli sui rulli. Un particolare importante era quello di far occhieggiare le monetine giocate da tutta una serie di finestre: per infiammare la fantasia dei giocatori, ma anche per permettere al gestore di controllare la situazione, evitando che qualcuno giocasse soldi falsi. Anche i vari congegni per ingannare la legge, principalmente i meccanismi di vendita effettiva o fasulla, contribuivano a movimentare l'aspetto delle slot.

La gran parte degli amatori di macchinette si accontenta di averne in casa una o due. Solo alcuni collezionisti americani ne hanno anche trenta o quaranta; ma una collezione completa è impensabile.

Grande è il numero dei modelli prodotti (alcuni dei quali ormai introvabili), che uscivano in successive versioni via via aggiornate; poi c'erano gli optional: per esempio i meccanismi per aggirare le norme della legge. Ma

quello che complica ulteriormente le cose è l'attività di revamping esercitata da una miriade di operatori grandi e piccoli. Chi non aveva la forza industriale e finanziaria per produrre una slot completa rilevava anche in grande quantità le macchine usate di marca, quindi le forniva di una nuova attraente carrozzeria lasciando pressoché invariata la meccanica interna.

Insomma, le varietà e le combinazioni sono quasi infinite. Meglio limitarsi a pochi pezzi seguendo, però, alcuni precisi criteri se si vuole, tra l'altro, investire bene il proprio denaro.

Molte delle slot che si possono trovare nei negozi di curiosità hanno una travagliatissima storia alle spalle: possono aver lavorato ininterrottamente per decenni in tanti posti differenti. Gli organi interni sono spesso logori, il funzionamento può non essere perfetto; difficile il restauro, anche per la scarsità di pezzi di ricambio. Il valore di questi oggetti, tra l'altro, dipende molto dallo stato di conservazione e dall'autenticità di tutti gli elementi.

Se una slot è stata mai riparata o manomessa, il suo valore cala vistosamente. Uno dei casi più classici di manomissione è l'adattamento alle monete europee delle fessure in cui la moneta stessa va introdotta. È naturale che questo sia accaduto a tutti gli esemplari che hanno lavorato in qualche Paese europeo.

Il valore venale di queste macchinette varia da cifre abbordabili ad altre «impossibili». Una antica «Liberty Bell», della quale sono noti due soli esemplari, è stata valutata qualcosa come centomila dollari. Le quotazioni per modelli «normali» passano dai trenta milioni (tipi a mobile di fine Ottocento) a uno, due milioni per le slot più comuni.

Per trovarle si può cercare nei vari negozi di «modernariato» presenti ormai in varie parti d'Italia, oltre che da alcuni antiquari. Centro specializzato in ricerca, restauro e vendita delle slot (oltre ad altri oggetti come flipper e juke-box) è la «OLD» di Torino (via Duchessa Jolanda 13/A), che ha fornito le foto per il servizio.

gesse attutito alle orecchie dei poliziotti di passaggio.

La caratteristica con la quale il legislatore individuava le «macchine per scommettere» era che alla fine della partita «pagavano» l'eventuale vincita in denaro. Il trucco più raffinato per aggirare la norma fu quello del «pagamento differito»: in caso di combinazione favorevole, 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»: 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 tramutassero subito in denaro o che la merce potesse essere rivenduta all'istante, era un fatto marginale.

Un altro ingegnoso espediente erano gli *skill stops*: tre bottoncini premendo i quali si poteva bloccare



a piacimento la rotazione dei rulli. Il gioco si trasformava così in una gara di abilità: ma ci volevano riflessi davvero fulminei e una buona dose di intuizione per azzeccare le combinazioni vincenti. Anche in questo caso, comunque, la legge era aggirata.

In tutt'altra direzione sembrava andare una novità del 1926, il «Jack Pot»: un recipiente inserito nel frontale il cui contenuto, parzialmente visibile dall'esterno, era una ricca manciata di monetine. Il giocatore non aveva occhi che per quella «pentola diabolica»: se fosse uscita la combinazione più difficile, tutto il contenuto sarebbe finito nelle sue mani.

Del 1932 è l'introduzione del «Golden Award», uno speciale gettone dorato che appariva da una finestrella a sollecitare il desiderio del giocatore: una volta vinto, era cambiabile alla cassa con un premio consistente. Ma cosa avrebbero detto i tutori della legge vedendo in bella evidenza quei gettoni dorati? Non erano denaro, certo, ma perché attirare tanto l'attenzione? Quanto al «Jack Pot», poi, il fatto di «scommettere» non solo non era mimetizzato ma addirittura era proclamato.

Produttori e gestori, però, non erano affatto impazziti: proprio nel periodo in cui la pressione della legge sembrava più forte le slot avevano trovato la loro collocazione ideale: locali dove si poteva giocare tranquillamente senza timore di controlli, dato che tutto, là dentro, era fuori legge. Quello del proibizionismo fu un periodo magico per le slot machines: gli «Speak Easies» erano sì illegali, ma la polizia li tollerava, salvo qualche irruzione dimostrativa



qua e là. Fu allora che nacque il soprannome di «One-armed bandit» (bandito con un braccio solo), che le macchinette non si sarebbero più tolte di dosso in seguito: in effetti erano spesso banditi veri (dotati di entrambe le braccia) a gestirne la lucrosa attività.

Quando, nel 1934, il proibizionismo cessò, anche le slot uscirono dalle cantine, con il loro corredo di «Jack Pot», «Golden Award» e altre trovate. E il periodo fortunato proseguì a lungo, nonostante l'esistenza di

leggi e regolamenti. Così, con alterne vicende, fino all'ultimo dopoguerra, quando una legge federale le mise di colpo al tappeto.

Il «famigerato» «Johnson Act», approvato nel 1951, proibiva il trasporto delle macchinette da scommessa da uno Stato all'altro. Detto così non sembra nulla, ma in questo modo i produttori vedevano drasticamente ristretto il loro mercato. Quell'osmosi, quel passaggio continuo attraverso i confini che permetteva di vendere indirettamente anche là do-



A sinistra, la inglese «Cascade» (anni '50) in cui si doveva lanciare una moneta in una serie di scanalature. Sopra, tre strisce di simboli per rulli

ve il gioco era proibito, veniva a bloccarsi.

Forse anche una certa stanchezza del pubblico contribuì alla decadenza. In breve la slot machine divenne, salvo poche eccezioni, un'attrezzatura specializzata da Casinò: più grande, con il miraggio di vincite colossali ma improbabili, allineata in grandi quantità dentro a giganteschi saloni.

Per i giovani più arrabbiati il feeling non è diminuito; c'è solo il problema di raggiungere i luoghi dove le slot sono ammesse. Ma era anche il gusto del proibito, insieme all'aspetto invitante e coinvolgente, a rendere così irresistibile l'attrazione verso gli infernali congegni. Un fascino ammiccante che vive ancora in quelle «macchinette» che il tempo, l'incuria e le distruzioni decretate dal giudice hanno risparmiato. Recuperate, restaurate con cura, rese ancor più belle e scintillanti di quando «lavoravano» nei bar, nelle drogherie e nelle bische, offrono a chi le vuole amare il loro passato peccaminoso assieme al loro tranquillo e coreografico presente. □