

Lotterie, lotto, slot machines
L'azzardo del sorteggio: storia dei giochi di fortuna
esposizione

Glossario giochi
a cura di
Alberto Fiorin

Aliosso

Sinonimo di astragalo (dal latino *aleae ossum*, "osso di scommessa").

Astragalo

Piccolo osso del piede, del tarso, di forma cubica; quelli delle capre e dei montoni erano usati dagli antichi come dadi a quattro facce.

Barca, Gioco della

Gioco con tavoliere e con due dadi: i giocatori versano in un piatto un numero prestabilito di gettoni e tirano i dadi a turno. Chi fa un tiro a somma 7 (6/1, 5/2, 4/3) prende tutti i gettoni sul piatto mentre a ogni altra combinazione si paga (si mette nel piatto) un nuovo gettone.

Baro

Chi truffa al gioco, soprattutto nei giochi di carte. Specialmente nel Settecento il "baro" era identificato con il termine "greco".

Bassetta

Gioco di carte per 3 persone e un banchiere con mazzo di 52 carte, molto praticato fin dal secolo XVII; i giocatori avevano puntato a caso su due delle proprie carte coperte, il banchiere scopriva una coppia delle sue carte, una vincente per lui e una per gli avversari, quindi pagava la posta per quella degli avversari e ritirava le poste messe sulla carta risultata vincente per lui. Il gioco, abbastanza semplice e come tale rovinoso, raggiunse una notevole diffusione, poi col tempo fu soppiantato dal *faraone*, abbastanza simile per struttura.

Biribissi

Gioco di estrazione di origine seicentesca. Il tavoliere reca un certo numero di figure (normalmente 36) e i giocatori collocavano una posta su una figura. Il banchiere estraeva da un sacchetto una pallina (detta oliva) contenente un biglietto con le varie figure, fatto uscire con un punteruolo speciale. Il giocatore che aveva puntato sulla figura estratta riceveva un premio pari a una posta moltiplicata *x* volte a seconda delle combinazioni. Si può considerare antenato della roulette (come struttura di tavoliere); fu introdotto anche in Francia ai primi del Settecento con il nome di *biribi*.

Bog

Gioco simile al *Nano Giallo* (si veda).

Boule

Gioco analogo alla *roulette*, ancora praticato in alcuni casinò europei. La ruota ha solo 18 caselle, 9 numeri ripetuti in rosso e in nero, il 5 equivale allo zero della roulette. La *boule* è molto più rischiosa per i giocatori rispetto ad altri giochi d'azzardo e alla stessa *roulette*.

Cavagnola

Gioco simile al *biribissi* (si veda).

Dado

Piccolo cubo che reca sulle 6 facce dei numeri: su una faccia c'è l'1 e su quella opposta il 6, su un'altra il 2 e su quella opposta il 5, su un'altra ancora il 3 e su quella opposta il 4. Il totale dei punti di 2 facce opposte dà sempre 7. Presente in area mediterranea fin dal 2000 a.C. è testimoniato anche in culture precolombiane dell'America, in Africa e nelle isole del Pacifico.

Faraone

Gioco di carte con tavoliere per un numero di persone da 4 a 10 contro un banchiere. Serve un mazzo di 52 carte e un tavoliere con 13 carte. I giocatori collocano una posta su una carta del tavoliere a scelta, poi il banchiere scopre due carte dal mazzo: una è vincente per lui e perdente per gli avversari, l'altra è vincente per gli avversari. Il banchiere tira dal tavoliere le poste collocate su carta di valore uguale a quello della perdente e paga alla pari chi ha scommesso sull'altra. Simile alla *bassetta*, la differenza principale consiste nel fatto che qui è il giocatore a decidere la posta da giocare e non il banchiere. È considerato il gioco d'azzardo principe del secolo XVIII, citato da Casanova, vero e proprio costume sociale. Nel secolo XIX è apparso nell'America del Far West col nome di *faro*.

p. 2

Fiche

Si veda *gettone*.

Gettone

Disco di metallo o altro materiale (avorio, osso, carta, plastica), sostituisce in numerosi giochi il denaro contante (sinonimo di *fiche*). Ogni gettone ha un valore convenzionale: a seconda del valore cambia colore, dimensione e forma. Serve anche per macchine automatiche come *slot machines* e videogiochi.

Gioco reale

Gioco simile al *biribissi*.

Gratta e vinci

Forma di lotteria istantanea con premi a quota fissa, diffusa in Italia dal 1997. Su ogni biglietto è stampata – e celata da una vernice – una combinazione vincente o non vincente di numeri o scritte. Grattando la vernice il giocatore controlla se ha vinto o no, e quanto ha eventualmente vinto. Per importi modesti anche il pagamento della vincita è immediato.

Lotteria

Gioco di estrazione che si può fare a livelli più o meno complessi. Nelle lotterie alle quali partecipano poche centinaia di persone si usano biglietti doppi, di cui una metà ("figlia") viene venduta, l'altra ("madre") viene messa in un'urna. Al primo numero estratto corrisponde il primo premio e così via. Nelle grandi *lotterie nazionali* invece si vendono milioni di biglietti contraddistinti non solo da numeri ma anche da sigle alfabetiche ("serie"). Giochi analoghi alle lotterie erano in voga già nell'antica Roma; scomparsi con la caduta dell'Impero, ricomparvero nel secolo XV organizzate anche dagli Stati per reperire denaro in momenti di difficoltà economica.

Lotto

Gioco di scommessa sull'estrazione (o "uscita") di un certo numero o più numeri, fino a cinque (estratto, ambo, terno, quaterna, cinquina), su una data ruota o su tutte le ruote. Le ruote sono undici e corrispondono a dieci capoluoghi di provincia italiani (Bari, Cagliari, Firenze, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Roma, Torino, Venezia) cui è stata recentemente aggiunta la Ruota Nazionale, con 90 numeri: da ogni urna vengono estratti tre volte alla settimana cinque numeri. Il giocatore che indovina vince una certa cifra a seconda della somma puntata e della modalità della scommessa.

Le prime notizie su un gioco analogo al Lotto si hanno già nella prima metà del Cinquecento, verso il 1530 (secondo altri, a Genova già nel secolo xv). L'attuale formula del Gioco del Lotto effettivamente deriva da una pratica in uso a Genova nel secolo xvi che permetteva di scommettere sui nomi di cittadini candidati a cariche pubbliche. Il gioco prendeva spunto da un sistema elettorale che prevedeva l'estrazione casuale di 5 nomi di candidati cittadini particolarmente meritevoli, su un numero variabile di "papabili" (fino a 120), che sarebbero divenuti membri dei massimi organi di governo della Repubblica. Dall'urna in cui erano raccolti i nomi, questa pratica prese il nome di *Giucoco del Seminario*. Da Genova si è poi diffuso in tutta Europa, anche se il meccanismo ha subito variazioni notevoli attraverso i tempi e i paesi.

Lotto reale

Gioco simile al *biribissi*.

Nano giallo

Gioco di carte da tavolo per un numero di persone da 3 a 8, ciascuno per sé, con mazzo di 52 carte. Sul tavolo illustrato, a scomparti, sono raffigurate 5 carte che hanno valore speciale e sulle quali ogni giocatore deve versare un predeterminato numero di gettoni prima di cominciare. Scopo del gioco è mettere sul tavolo in sequenza le carte liberandosene prima degli altri: chi mette sul tavolo una delle carte speciali vince i gettoni sulla casella corrispondente e chi chiude per primo riceve dagli altri un numero di gettoni pari al numero delle carte che ciascuno ha ancora in mano.

p. 3

Piria

Vocabolo veneziano con cui s'intende scommessa (si veda *scommessa*).

Ridotto

Il *ridotto* è stata la prima pubblica casa da gioco del mondo gestita dallo Stato e aperta nel 1638 a Venezia. Solo i patrizi potevano tenere i banchi da gioco e dovevano farlo indossando parrucca e toga – l'abito dei nobili – e a volto scoperto, mentre la maschera era d'obbligo per i giocatori. Il Ridotto – immortalato da Francesco Guardi, Pietro Longhi, Gabriel Bella e molti altri pittori veneziani – è stato definitivamente chiuso dalla Repubblica di Venezia nel 1774.

Roulette

Gioco di tavolo con disco rotante suddiviso in 37 caselle numerate da 0 a 36, colorate in alternanza di rosso e nero, mentre lo 0 è verde; nella *roulette* americana i numeri sono 38 e gli zeri due. Effettuate le puntate sul grande tavolo, il *croupier* imprime movimento antiorario alla *roulette*, rilascia la pallina e alla fine si pagano le puntate. Il banco ha una percentuale di vantaggio sul giocatore del 2,7 % con la *roulette* francese e del 5,3 % con quella americana.

Scommessa

Atto dello scommettere cioè di fare un patto a proposito di una previsione: chi perde la scommessa paga una somma di denaro o un'altra posta.

Slot machine

Apparecchio a moneta o a gettoni che, al verificarsi di determinate combinazioni su tamburi rotanti, può dar luogo a vincite di un certo numero di monete, che vengono espulse dall'apparecchio stesso in una bacinella. La *slot machine* è stata inventata negli Stati Uniti, a San Francisco, nel 1895 e il nome le viene dalla fessura (*slot*) in cui si introduce la moneta.

Tombola

Gioco basato sull'estrazione a sorte dei numeri compresi fra l'1 e il 90: i partecipanti al gioco comprano cartelle con 15 numeri disposti a caso su tre righe, sulle quali segnano i numeri corrispondenti a quelli estratti. Vincono premi i possessori di cartelle che per prime contengono due, tre, quattro o cinque numeri estratti nella stessa fila (*ambo*, *terno*, *quaterna*, *cinquina*) e infine tutti i numeri della cartella (*tombola*); i premi sono costituiti col denaro versato dai partecipanti per acquistare le cartelle. Le tombole pubbliche, con molte centinaia o migliaia di cartelle, rendono evidente la somiglianza della *tombola* con il *lotto*. Variante americana della tombola è il *bingo*.