



BY ROYAL  
LETTERS  
PATENT.

GREAT BRITAIN,  
U.S. AMERICA,  
and other countries.

# MINORU

AND DOUBLE EVENT MINORU.

REGISTERED  
TRADE  
MARK.

THE MOST REALISTIC AND EXCITING  
RACE GAME EVER INVENTED.

---

JOHN JAQUES & SON, LTD.,  
20 & 21, Kirby St., Hatton Garden, London, E.C.1.

---

# MINORU.

(Registered Trade Mark).

---

---

INVENTED BY E. ST. CLAIR.

---

---

## Directions for Playing and Short Explanation of the Game.

This is a Novel Race game for any number of players, upon the results of which counters are staked.

The peculiarity of the game is that the horses actually move and race along a course—yet start at different odds according to their different chances of winning—in a similar method to the starting prices of an actual race.

On commencing to play the five horses are placed on the yellow starting spaces and move along their respective tracks, each horse being placed one space forward according to the dictates of the dealing of a pack of cards. As soon as the players have made their stakes the cards are dealt by the dealer—one by one on the five spaces behind the starting spaces, one card to each horse. The horse having the highest card dealt to it moves up one space on its track and then five more cards are dealt, and the horse obtaining the highest card is moved up and so on until one or other of the horses reaches the winning post and is declared the winner.

The reason of the odds upon the horses (which are mathematically correct) is that the horses starting with the highest odds have more spaces to cover before they reach the winning post, and there is therefore less chance of them doing so before the others.

It will be noticed that two horses—"MINORU" and "ST. AMANT"—have fewer spaces to cover before they reach the winning line. Therefore there is more chance of them winning, and if one of them does the Bank only pays twice whatever is staked on that horse.

In the same way "GOU-GOU" has the most spaces to cover before it reaches the winning line, and there is consequently less chance of it winning. If it does the Bank pays ten times the number of counters staked on it.

For the same reasons, "GAME CHICK" when it wins gets five times anything staked upon it, and "MISS MCGIGGLE" seven times.

If counters are placed upon the "EVEN CHANCES" spaces they win an equal amount of counters from the Bank if one of the horses under the colour staked upon comes in.

The race is short, rapid, and usually ends in a close and exciting finish. The Banker pays the successful stakers and retains what is staked on unsuccessful horses.

All the horses or colours may be backed at the same time, and the varied odds give ample scope for ingenuity in "hedging" or inventing "systems" for staking.

## RULES.

- 1.—No stakes can be made or withdrawn after the race has once commenced.
- 2.—Players may stake on one or more horses or colours in any race.
- 3.—No stake higher than six counters shall be made by any player upon any one horse or colour.
- 4.—An ace is the highest card.
- 5.—If two or more cards of the same value, and higher than any other cards dealt are turned up in the same round, the round shall be considered won by the horse who received the card of the highest suit, the value of the suits, being 1st—Hearts, 2nd—Diamonds, 3rd—Clubs, and 4th—Spades, as in Bridge. Thus the Queen of Hearts should win against the Queen of Spades.
- 6.—The banker is to retain the bank for four races when the bank passes to the player on his left and so on round the table, each player in turn becoming banker.
- 7.—The five cards dealt in each deal are put on one side before the next deal is commenced, and when the pack is exhausted all the cards are collected and shuffled.
- 8.—The banker should be allowed to decide, before commencing a race, whether a Joker card be included in the pack or not. If the Joker card is included, on its being turned up "GOU-GOU" has the move, no matter to which horse it falls or what cards the remaining horses have dealt to them. When the Joker card is included "GOU-GOU'S" odds are reduced from 10 to 1 to 6 to 1.

---

---

## THE "DOUBLE EVENT" GAME.

These Directions apply to Sizes 8873a and 8875a.

Since the original Edition was published, to which the foregoing directions and explanations refer, an alternative game on a separate race track has been devised introducing a larger number of horses, and the arrangement of odds, for placed horses, as well as for the winner.

It has not been found possible to calculate all these odds as mathematically correct as with the original game, but it plays well and provides a larger scope for speculation, especially with a large number of players taking part.

The Course is printed on the reverse side of the cloth and is termed "The Double Event Course."

The variations in method of play are as follows:—

Instead of turning up each time five cards to determine which horse is to move, the cards after being shuffled and cut are turned up singly and the horse (or horses) indicated by such card will move accordingly.

In the case of Court Cards two horses will move, one for the suit as well as for the Court value, but with the proviso that only on the Knave track 1 eyed Knaves (Hearts and Spades) can score.

It will be noted that at the foot of the various tracks are printed the various suits and Court Cards applicable to each.

The race is continued until the first three horses reach the winning post, and should the pack of cards be exhausted before this is accomplished, all the cards played out are gathered up, well shuffled, and continued to be turned up until the race is completed.



## RÈGLES DU JEU ET COURTE EXPLICATION DE LA PARTIE.

Le "MINORU" est un jeu nouveau auquel n'importe quel nombre de joueurs peuvent prendre part: il consiste en une course sur le résultat de laquelle des jetons sont engagés.

L'originalité du jeu consiste en ceci, que les chevaux ne sont pas immobiles mais courent réellement sur un hippodrome tout en partant à des prix différents suivant leurs chances différentes de gagner—comme c'est le cas avec la cote du départ dans une course véritable.

Au commencement de la partie, on place les cinq chevaux aux endroits jaunes du départ et ils se déplacent sur leurs pistes respectives, et avancent d'un intervalle suivant que l'indiquent les cartes qui sont données. Dès que les joueurs ont fait leurs mises, un des joueurs donne les cartes, une par une, les plaçant sur les cinq divisions qui se trouvent derrière les endroits du départ, on donne une carte pour chaque cheval. Le cheval auquel la carte la plus forte est échue avance d'un intervalle sur sa piste, on donne alors cinq autres cartes et le cheval qui a la plus forte est porté en avant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre des chevaux atteigne le poteau d'arrivée, il est alors déclaré gagnant.

La cote (qui est mathématiquement correcte) est expliquée par ce fait que les chevaux qui partent avec la cote la plus forte ont plus d'intervalles à couvrir avant d'atteindre le poteau d'arrivée et ont par conséquent moins de chance de gagner que les autres.

On remarquera que deux chevaux ("MINORU" et "ST. AMANT") ont moins d'espaces à parcourir que les autres pour atteindre le poteau d'arrivée. Ils ont donc plus de chances de gagner et si l'un d'eux arrive, la Banque ne paie que le double de ce qui a été mis sur ce cheval, quelles que soient les mises.

D'un autre côté, "Gou-Gou" a plus d'intervalles à parcourir pour arriver au poteau, il a donc moins de chances de gagner et s'il arrive, la Banque paie dix contre un.

Pour les mêmes raisons "GAME CHICK" et "MISS MCGIGGLE" rapportent respectivement cinq et sept contre un à ceux qui les ont joués.

Si l'un a des mises sur les divisions "EVEN CHANCES" (Egalité) le joueur reçoit, au cas où un des chevaux ainsi joués gagne, un nombre de jetons égal à celui qu'il a mis sur ce cheval.

La course est courte et rapide et l'arrivée est généralement mouvementée et passionnante. Le Banquier paie les gagnants et garde les mises jouées sur les chevaux qui ne sont pas arrivés.

On peut jouer tous les chevaux ou couleurs en même temps et la cote variée offre un champ très vaste à l'ingéniosité pour suivre ou inventer des combinaisons.

### Règles.

1. Aucune mise ne peut être faite ou retirée après que la course a commencé.
2. Dans toute course les joueurs peuvent jouer un ou plusieurs chevaux ou couleurs.
3. Aucune mise de plus de six jetons ne pourra être faite par n'importe quel joueur sur un cheval ou couleur quelconque.
4. L'As est la carte la plus forte.
5. Si deux ou plusieurs chevaux obtiennent les mêmes cartes et que ces cartes soient plus fortes que celles de leurs concurrents le cheval qui reçoit la carte de la couleur la plus haute a gagné les valeurs étant: 1. Cœur; 2. Carreau; 3. Trèfle; 4. Pique; comme Bridge. Aussi la dame de cœur gagnera contre la dame de pique.
6. Le Banquier garde la Banque pendant quatre courses, il la passe ensuite au joueur qui se trouve à sa gauche, et ainsi de suite tout autour de la table de sorte que chaque joueur tient la Banque à son tour.
7. Les cinq cartes données à chaque fois sont mises de côté avant de recommencer à donner et quand le paquet est épuisé, on ramasse toutes les cartes et on les bat.
8. Le Banquier pourra décider avant le commencement de la course s'il sera fait usage de la carte dite "Joker" si cette carte est comprise dans le paquet et qu'elle sorte "Gou-Gou" avance quel que soit le cheval auquel elle est échue et quelles que soient celles qu'ont les autres chevaux. Quand on fait usage de cette carte ayant une valeur spéciale, la cote de "Gou-Gou" est ramenée de 10 contre un à 5 contre un.

## JEU DE LA MARTINGALE.

Depuis que l'édition originale, à laquelle se rattachent les règles et explications ci-dessus a été publiée, on a imaginé un jeu alternatif sur piste indépendante, qui permet d'employer un plus grand nombre de chevaux et l'arrangement de chances pour les chevaux placés aussi bien que pour le gagnant.

Il n'a pas été possible de calculer ces chances avec une précision aussi mathématique que dans le cas du jeu original, mais il est très pratique et offre un champ plus vaste aux spéculations, spécialement dans le cas où un grand nombre de joueurs y prennent part.

La piste est imprimée au dos de la toile et s'appelle "La piste de la Martingale."

Les différentes manières de jouer sont les suivantes:

Au lieu de retourner chaque fois cinq cartes, pour fixer quel cheval doit être déplacé, les cartes, après avoir été mêlées et coupées sont

## DIRECCIONES PARA JUGAR Y BREVE EXPLICACION DEL JUEGO.

Este es un nuevo juego de carrera para algun número de jugadores, sobre los resultados del cual fichas estan apostadas.

La peculiaridad de este juego es que los caballos realmente muevan y corran a lo largo de la corredera, aun salen a diversas diferencias, según sus diferentes venturas de ganar—en un método simulado a los precios de salir en una verdadera carreta.

Al empezar el juego los cinco caballos están puestas sobre los amarillos espacios de salir, y muevan sobre sus respectivos rumbos, cada caballo estando puesto un espacio adelante, según al precepto de la distribución de una baraja de naipes.

Tan pronto como los jugadores han echo sus puestas y las naipes están distribuidos por el distribuidor, uno por uno sobre los espacios atrás los espacios de salir, una naipé a cada caballo. El caballo que recibe el naipé el más alto esta movado un espacio adelante y entonces cinco más naipes están distribuidos, y el caballo que recibe el más alto naipé está movado un espacio. Este es continuado hasta uno de los caballos alcanza al poste de ganancia y está declarado el ganador.

El razon de las diferencias sobre los caballos (las cuales es tan absolutamente corregido) es que los caballos saliendo con las diferencias las más grandes deben cubrir más espacios antes de alcanzar al poste de ganancia y por lo tanto ellos tienen menos ventura de sucedir que los otros.

Se observa que dos caballos ("MINORU" y "ST. AMANT") tienen que cubrir menos espacios antes de alcanzar la línea de ganancia, por lo tanto tengan mas suerte de ganar y si uno de ellos sucede el banco paga solamente dos veces el importe apostado sobre este caballo.

En el mismo modo "Gou-Gou" ha de cubrir los más espacios antes de alcanzar la línea de ganancia y consecuentemente tenga menos esperanza de sucedir. Si el hace esto el banco paga diez veces el número de fichas apostadas.

Por el mismo razon si "GAME CHICK" gana recibirá cinco veces el importe apostado, y "MISS MCGIGGLE" siete veces.

Si las fichas estan apostadas sobre "EVEN CHANCES" espacias ellas ganan el mismo número de fichas del banco si uno de los caballos sobre el color apostado alcanza a la línea de ganancia.

La carrera es breve, rapida, y usualmente acaba en una compacta y vivamente terminacion. El banquero paga los afortunadores y retiene las fichas sobre los caballos que pierdan.

Todos los caballos y colores pueden estar favoricidos al mismo tiempo y las diferencias ofrecen buena oportunidad por de cobrar y hacer sistemas.

### Reglas.

1. No es permitido de hacer y retirar las puestas después de empezar la carrera.
2. Los jugadores pueden apostar sobre uno ó más caballos ó colores en una carrera.
3. Nada mas de seis fichas sobre un caballo ó color es permitido.
4. El As está el naipé mas alto.
5. Si dos ó mas caballos obtienen naipes del mismo valor y más altos que los otros naipes distribuidos el caballo que tiene el naipé del color del más alto valor gana. El seguido de los valores es: 1. "Copas"; 2. "Oros"; 3. "Bastos"; 4. "Espadas"; como en el juego de Bridge. De este modo la reina de Copas gana contra la reina de Espadas.
6. El banquero tiene el banco por cuatro carreras, pues el la pasa al jugador a la izquierda, y en misma manera alrededor de la mesa, así que cada jugador tiene el banco por turno.
7. Los cinco naipes dieron en cada distribución estan puestos aparte antes de empezar otra, y cuando la baraja es agotada todes los naipes están recogados y barajados.
8. El banquero debe decidir antes de empezar la carrera si un naipé-burlón sea incluido en la baraja, y si acaso el burlón es mostrado "Gou-Gou" avanza, sin consideracion de cualquiera que sea el caballo que lo obtiene y de cualesquiera naipes tengan los otros caballos. Si el burlón es incluido el valor de "Gou-Gou" es reducido de diez contra uno a seis contra uno.