

**klare und einfache
Satzregeln**

Wie funktioniert HORUS?

Es wird auf den Einfachen Chancen auf die häufigsten Erscheinungen gespielt, die es in der Praxis auch gibt.

Es kann wahlweise auf ein bis drei Chancenpaaren gespielt werden.

Eine klare Strategie sorgt für völlig sichere Annoncierungen ohne jeden Zweifel oder Regelauslegung.

HORUS gibt auf mathematisch-statistischer Grundlage klare Start- und Stop-Regeln.

Lediglich drei Coups Vorbuchung

Die Partielänge ist im Prinzip unbeschränkt, kann in der Praxis aber auch auf eine Rotation oder weniger beschränkt werden.

HORUS eignet sich für alle Arten von Spielen auf den Einfachen Chancen, egal ob im Livecasino, im INTERNET oder beim Multi-Roulette.

Gewinnziel: unbeschränkt
Kapitalbedarf: 18 Stücke je Partie
Höchstsatz: 3 Stücke
Gesamtkapital: 60 Stücke

Sollten Sie mit HORUS nachweisbar keine nachhaltigen Gewinne mit einem Kapital von nur 60 Stücken erzielen können, erhalten Sie den vorerst nur hinterlegten Kaufpreis in voller Höhe erstattet. Sie haben ab Lieferdatum vier Wochen Zeit, sich von der Qualität von HORUS zu überzeugen.

Alternativ können Sie auch gerne in ein anderes System unserer Verlagsgruppe umtauschen.

**Keine aufwendige Buchungsarbeit.
Eine normale Notierkarte reicht aus.
Ca. 50 % der Coups können gesetzt werden.**



HORUS

Als Kriegsgott in der altägyptischen Mythologie symbolisiert er hier den Willen zum Sieg!

NEU

Systemstudie
für die
Einfachen Chancen

des

ROULETTE

auf wissenschaftlicher
Grundlage

NEU



HORUS - Probespiele mit mathematischer Präzision

Alle
authentischen
Beispiele
sind in der
HORUS-Schrift
enthalten

S	R
33	
28	9
	14
29	30
	7
29	36
29	32
26	
11	16
8	5
8	
29	
8	
11	32
4	34
	5
	1
26	
31	
20	30
	34
28	23
	27
31	9
	4
	12
	12

BEISPIEL I Ergebnis +10

S	R
29	1
	19
8	
15	
13	
15	14
	30
35	
20	34
	23
13	
	18
	12
	12
15	
11	21
11	
10	
17	
22	
29	32
	9
35	14
	16
15	
4	9
4	
33	27

BEISPIEL II Ergebnis +4

S	R
11	18
	30
33	19
	25
33	25
	27
2	21
31	5
	16
	9
20	
4	23
17	
24	
20	
4	14
	27
13	34
	36
20	19
	1
	23
	16
	16
	3
4	
	36

BEISPIEL III Ergebnis +4

S	R
11	16
24	
29	
4	9
33	
	3
	1
	32
	7
	16
	30
	3
	19
	7
	18
	1
13	
28	34
8	
15	
10	
11	16
	9
	9
	27
	12
	3
4	
8	
26	
	19
17	

BEISPIEL IV Ergebnis +9

S	R
	5
	9
11	7
31	7
29	25
	14
4	19
28	
8	
35	23
	1
	7
	19
	27
6	
29	32
29	
33	
13	
11	25
	3
13	5
24	
28	27
20	
	16
6	

BEISPIEL V Ergebnis +/-0

S	R
	27
	36
	7
20	
	14
33	
35	
10	
31	
	14
2	
26	
31	
8	
	7
	5
	14
15	
24	
24	
22	
28	
35	36
26	
	5
	12
22	
11	
2	
4	
	7
	19
35	
	34
	9

BEISPIEL IV Ergebnis +6

Je Partie wurden genau 36 Coups (ohne Zero) gemacht. Es kann aber auch kürzer oder länger gespielt werden. Dies hat keinen Einfluss auf das positive Gesamtergebnis.

Einfache Chancen - im klaren, transparenten Ablauf der Erfassung