



NEUROSHIMA HEX! 3.0

KARTA TURNIEJOWA



.....
Gracz

NR

.....
Miejscowość

ARMIE

- | | | | |
|-------------------------------------|--|---------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> BORG | <input type="checkbox"/> STALOWA POLICJA | <input type="checkbox"/> MISSISIPI | <input type="checkbox"/> NOWY JORK |
| <input type="checkbox"/> HEGEMONIA | <input type="checkbox"/> DANCER | <input type="checkbox"/> URANOPOLIS | <input type="checkbox"/> SMART |
| <input type="checkbox"/> MOLOCH | <input type="checkbox"/> SHARRASH | <input type="checkbox"/> DEATH BREATH | <input type="checkbox"/> VEGAS |
| <input type="checkbox"/> POSTERUNEK | <input type="checkbox"/> MEPHISTO | <input type="checkbox"/> NEODŻUNGLA | <input type="checkbox"/> IRON GANG |

Uczestnicy po zakończonym meczu wpisują w tabelce **Armię**, którą grali.

Uczestnicy zdobywają podczas rund eliminacyjnych Punkty Turniejowe – zapisują je w tabelce poniżej.

3 punkty za zwycięstwo / 1 punkt za remis / 0 punktów za przegraną

Uczestnicy po zakończeniu meczu zapisują także różnicę **Wytrzymałości Sztabów** – zgodnie ze stanem na koniec meczu.

#	STÓŁ	PRZECIWNIK	ARMIA	PUNKTY TURNIEJ.	RÓŻNICA WYTRZYMAŁOŚCI
PRZYKŁAD	37	Michał Oracz	POSTERUNEK	0	-12
1					
2					
3					
4					
5					
6					
PODSUMOWANIE (RUNDY KWALIFIKACYJNE):					

1/4 FINAŁU					
PÓŁFINAŁ					
FINAŁ					
PODSUMOWANIE (TURNIEJ):					

MIEJSCE W TURNIEJU:				
---------------------	--	--	--	--