



PEARL HARBOR

O DIA DA INFÂMIA



REGRAS GERAIS:

PEARL HARBOR

REGRAS GERAIS

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

O ataque a Pearl Harbor foi um bombardeio aéreo de surpresa realizado pela Marinha Imperial japonesa contra os Estados Unidos (então um país neutro) na base naval de Pearl Harbor, em Oahu, no Havaí, a 07/12/1941, um domingo. O ataque levou à entrada dos EUA na 2ª Guerra Mundial.

O Japão pretendia que o ataque fosse uma ação preventiva para impedir a Frota do Pacífico dos EUA de interferir em suas ações militares planejadas no Sudeste da Ásia contra territórios ultramarinos do Reino Unido, Holanda e EUA. Ao longo de sete horas, houve ataques japoneses coordenados às Filipinas, Guam, Wake, Malásia, Cingapura e Hong Kong.

O ataque começou às 7h48min, horário do Havaí. A base foi atacada por 344 aviões japoneses em duas ondas, lançadas por 6 porta-aviões. Todos os 8 encouraçados americanos foram atingidos, com quatro afundados. Com exceção do USS Arizona e do USS Oklahoma, todos foram recuperados e retornaram ao serviço ainda durante a guerra. Os japoneses também afundaram ou danificaram 3 cruzadores, 3 destróiers, 1 navio-alvo e 1 lança-minas. As perdas americanas também incluíram 188 aviões, 2.403 mortos e 1.178 feridos. As perdas japonesas foram leves: 29 aviões e 5 minissubmarinos, totalizando 64 mortos (o comandante de um dos minissubmarinos foi capturado, tornando-se o primeiro prisioneiro de guerra japonês).

O Japão anunciou uma declaração de guerra aos Estados Unidos no mesmo dia (08/12/1941 em Tóquio), mas a declaração não foi entregue antes do ataque. No dia seguinte, o Congresso dos Estados Unidos declarou guerra ao Japão. A 11/12/1941, Alemanha e Itália declararam guerra aos EUA.

A falta de qualquer aviso prévio formal, principalmente enquanto negociações de paz ainda estavam aparentemente em andamento, levou o Presidente Franklin D. Roosevelt a proclamar o seu famoso discurso de que o dia 07/12/1941 seria “uma data que viverá na infâmia”.

2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa parte da ilha de Oahu, no arquipélago do Havaí, onde está localizada a base de Pearl Harbor.

OBSERVAÇÃO:

- Quatro dos sete campos de aviação de Oahu estão localizados em pontos afastados da Baía de Pearl Harbor e, por isso, são simbolicamente representados por círculos na borda esquerda do tabuleiro. Apenas por simplificação, os campos de Ewa, Ford Island e Hickam também estão representados por círculos, mesmo estando de fato presentes no tabuleiro.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 150 peças, sendo 68 japonesas (todas aéreas, representadas na cor branca) e 82 americanas (50 navais e 32 aéreas, representadas na cor amarela).

2.3 – Tabelas → (Vide Anexo). Este jogo possui apenas três tabelas: Tabela de Combate Aéreo, Tabela de Bombardeio e Tabela de Interceptação.

2.4 – Peças Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: são os círculos numerados 1 e 2 no canto superior esquerdo do tabuleiro. Cada turno representa uma onda do ataque japonês.

2.4.2 – Dado: este jogo usa um dado de seis faces para a resolução dos bombardeios, interceptações e combates aéreos. O dado não é usado na movimentação de peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Este é um jogo solo (somente um jogador), de apenas dois turnos, cada turno representando uma onda de ataque japonesa. Em cada turno, o jogador japonês recebe uma quantidade de peças aéreas, que devem ser postadas nas diversas direções de ataque, à sua escolha. A sequência de jogo é descrita abaixo:

3.1 – 1º Turno →

- 1º) Distribuição de peças aéreas pelas diferentes direções de ataque definidas no mapa (o jogador tem 36 peças neste turno, à sua escolha, sendo, no mínimo, 8 peças de caças);
- 2º) Resolução dos bombardeios, com os alvos à escolha do jogador, peça por peça (V.7.1, 7.2 e 7.3);
- 3º) A cada resolução de bombardeio, a peça é removida.

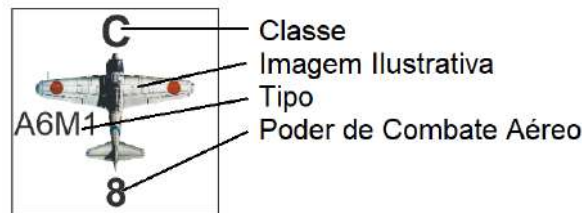
3.2 – 2º Turno →

- 1º) Distribuição de peças aéreas pelas diferentes direções de ataque definidas no mapa (o jogador tem à sua disposição as 32 peças restantes);
- 2º) Interceptação por caças americanos (V.7.4);
- 3º) Resolução dos bombardeios, com os alvos à escolha do jogador, peça por peça (V.7.1, 7.2 e 7.3);
- 4º) A cada resolução de bombardeio, a peça é removida do tabuleiro.

4.0 – PEÇAS AÉREAS:

Nesta simulação, as peças aéreas representam os aviões que participaram da batalha de Pearl Harbor, seja como atacantes ou como alvos. Existem peças aéreas japonesas e americanas.

4.1 – Características das Peças Aéreas →



Classe: Refere-se à função dos aparelhos que compõem a peça. As peças aéreas são definidas em quatro classes:

C - Caça. São as peças que realizam os ataques em combates aéreos.

BM - Bombardeiro de Mergulho. São as peças que realizam o bombardeio de precisão.

BN - Bombardeiro de Nível. São as peças que realizam o bombardeio de saturação.

BT - Bombardeiro Torpedeiro. São as peças que realizam o bombardeio por torpedos.

Tipo: Refere-se ao tipo do aparelho que compõe a peça.

Poder de Combate Aéreo: É o valor combativo da peça em combates aéreos (V.7.4).

Portanto, a peça do exemplo é uma peça de caça (C) A6M1 japonês (cor branca). Seu poder de combate aéreo é 8.

5.0 – PEÇAS NAVAIS:

Nesta simulação, as peças navais representam os principais navios americanos presentes em Pearl Harbor no momento do ataque.

5.1 – Características das Peças Navais →



Tipo: Refere-se à categoria do navio, conforme mostrado abaixo:



Poder de Defesa: Refere-se à capacidade de o navio suportar danos, em função de sua tonelage, blindagem e antiguidade.

Identificação: É o nome do navio.

Portanto, a peça do exemplo é o encouraçado USS Arizona, americano (cor amarela). Seu poder de defesa é 8.

6.0 – DIREÇÕES DE ATAQUE:

No início de cada turno, o jogador deve organizar suas peças aéreas em grupos e distribuí-los entre as diferentes Direções de Ataque (assinaladas por setas brancas com bordas vermelhas), com as seguintes restrições:

- Todas as peças de bombardeiro de cada Direção devem ser do mesmo tipo (BM, BN ou BT);
- O jogador tem que utilizar as quatro direções da 1ª onda (1, 2, 3 e 4) no 1º turno e as duas (5 e 6) da 2ª onda no 2º turno, além de atacar pelo menos um campo de aviação por turno;
- O bombardeio ao depósito de combustível é opcional;
- Caças (C) não podem bombardear navios, se limitando aos combates aéreos e ao metralhamento dos campos de aviação e/ou o depósito de combustível;
- Bombardeiros torpedeiros (BT) não podem bombardear campos de aviação nem o depósito de combustível;
- Uma vez iniciada a partida, não é permitido trocar as peças de aviões entre os grupos.

As direções de ataque são uma indicação do sentido de voo dos aviões em cada grupo, o que é determinante em sua eficiência, como explicado a seguir:

- As peças de Bombardeiro de Nível (BN) devem realizar os seus bombardeios de direções que sejam longitudinais em relação aos seus alvos.
- As peças de Bombardeiros Torpedeiros (BT) devem realizar os seus bombardeios de direções transversais em relação a seus alvos.
- Em caso de não atendimento a esses dois itens supracitados, o resultado do dado a ser considerado será subtraído de 2 na Tabela de Bombardeio.
- Não há restrições de direções de ataque para Bombardeiros de Mergulho.

EXEMPLO: Uma peça aérea atacando da Direção 5 (2ª Onda) está numa direção transversal em relação aos navios mostrados na figura à direita. Nesse sentido, o ideal é utilizar bombardeiros torpedeiros. Se o jogador decidir utilizar bombardeiros de nível, ele deverá subtrair 2 no resultado de dado para a Tabela de Bombardeio (se, por exemplo, o resultado no dado for 5, ele deverá considerar a linha 3).



Uma peça aérea atacando da Direção 3 (1ª Onda) está numa direção longitudinal em relação aos navios mostrados na figura à esquerda. Nesse sentido, o ideal é utilizar bombardeiros de nível. Se o jogador decidir utilizar bombardeiros torpedeiros, ele deverá subtrair 2 no resultado de dado para a Tabela de Bombardeio (se, por exemplo, o resultado no dado for 4, ele deverá considerar a linha 2).

OBSERVAÇÕES:

- Estas considerações são ignoradas nos bombardeios a campos de aviação e depósito de combustível.
- As Direções 4 (1ª onda) e 6 (2ª onda) são consideradas como longitudinais em relação aos navios nas docas (na parte inferior do tabuleiro, visíveis na figura acima) e transversais em relação aos navios na baía.
- Para os bombardeios torpedeiros, não pode haver obstáculos entre a Direção e o alvo, ou seja, no exemplo acima, bombardeiros torpedeiros vindos da Direção 5 (2ª onda) não poderiam bombardear os navios USS Maryland e USS Tennessee (porque tem outros navios servindo de obstáculo) e nem o USS Utah, por exemplo (que não aparece na figura – tem a ilha Ford como um obstáculo).
- Ainda para bombardeiros torpedeiros, um navio afundado continua sendo um obstáculo, uma vez que as águas rasas da baía permitiriam que a superestrutura do navio permanecesse à tona.

7.0 – COMBATES:

O jogador deve seguir a sequência de Direções de Ataque (primeiro a 1, depois a 2, etc.) e, escolhendo peça por peça, realizar os bombardeios individualmente. Realizados todos os bombardeios contra os navios, são efetuados os bombardeios contra os campos de aviação (V.7.2) e o depósito de combustível (7.3).

7.1 – Bombardeio a Navios → Para cada peça de aviação empregada num bombardeio, deve ser definido qual é o seu alvo e joga-se um dado para a Tabela de Bombardeio, em função da classe da peça e do turno em andamento. O número resultante na tabela reflete o total de danos causado ao alvo.

EXEMPLO: Uma peça aérea de Bombardeiro Torpedeiro (BT) bombardeia um navio americano em uma direção transversal de ataque no 1º turno. Na Tabela de Bombardeio, é usada a 8ª coluna (BT – 1º Turno). Joga-se um dado e, por exemplo: sai 2). Como o Bombardeiro Torpedeiro está atacando de uma direção transversal, não há modificadores para o resultado da tabela. Vê-se então o resultado do combate (os significados estão junto à tabela). No exemplo supracitado, o resultado é 2.

O marcador apropriado com o total de danos deve ser colocado sobre a peça do alvo. Quando o total de danos for igual ou superior ao Poder de Defesa do navio, ele é afundado. Caso o resultado na Tabela de Bombardeio seja EXP (Explosão), o navio é imediatamente afundado.

OBSERVAÇÕES:

- O primeiro bombardeio da partida deve ser efetuado obrigatoriamente contra o navio-alvo USS Utah.
- Quando o navio estiver em movimento, deve ser subtraído 2 no resultado de dado para a Tabela de Bombardeio (se, por exemplo, o resultado no dado for 5, deverá ser considerada a linha 3). O USS Helm está em movimento em toda a partida e o USS Nevada somente no 2º turno (se ele não for afundado no 1º turno).
- Se a peça aérea atacante estiver com baixas, deve ser subtraído 1 no resultado de dado para a Tabela de Bombardeio.
- Se o resultado no dado com modificadores resultar num número inexistente na tabela (por exemplo, 7), considera-se a última linha possível (no exemplo citado, seria a linha 6).
- No caso de o resultado na Tabela de Bombardeio ser EXP (Explosão), deve-se jogar um dado para cada navio que esteja imediatamente a bombordo e a estibordo do navio atingido. Caindo um número ímpar, nada ocorre, caindo um número par, o navio próximo sofre danos de 1 ponto.

7.2 – Bombardeio a Campos de Aviação → Após realizados todos os bombardeios a navios, são resolvidos os bombardeios aos campos de pouso. Além disso, deve ser somado 2 ao resultado do dado para a Tabela de Bombardeio (se, por exemplo, o resultado no dado for 4, deverá ser usada a linha 6). Todos os resultados da Tabela se traduzem em danos ao campo de aviação (ele é considerado destruído com 10 pontos) e baixas nas peças aéreas presentes no campo bombardeado, que são dadas alternadamente em ordem crescente em função do tipo de avião.

EXEMPLO: O campo de aviação de Wheeler é bombardeado por várias peças de bombardeio e o total de baixas é 17. As baixas são dadas na seguinte sequência: P-36A, P-40B, P-40C, P-40E; reinicia-se a sequência: P-36A, P-40B, P-40E (não há mais nenhum P-40C intacto); P-36A, P-40B, P-40E; P-40B (não há mais nenhum P-36A intacto), P-40E; P-40B, P-40E; P-40B, P-40E e P-40B. Restam no campo 6 peças de P-40B e 2 peças de P-40E intactas. Todas as peças (intactas e com baixas) podem participar da interceptação americana.

OBSERVAÇÕES:

- No caso de o resultado na Tabela de Bombardeio ser EXP (Explosão), o campo de aviação é considerado destruído (ainda assim, pode haver a interceptação americana). O marcador apropriado (figura ao lado) deve ser posicionado sobre o campo de aviação destruído.
- No caso de o resultado na Tabela de Bombardeio ser EXP (Explosão), considerar 6 pontos de baixas nas unidades aéreas no campo de aviação.
- Não é permitido dar baixas em peças já com baixas, se ainda houver alguma peça intacta no local.



7.3 – Bombardeio a Depósito de Combustível → Funciona exatamente como o bombardeio a campos de aviação, exceto que todos os danos são causados ao depósito de combustível (ele é considerado destruído com 10 pontos).

7.4 – Combates Aéreos → No 2º turno, quando peças aéreas americanas realizam a interceptação, ocorre então um combate aéreo, que é resolvido através das seguintes etapas:

1º- Ao fim da distribuição de peças aéreas, o jogador deve lançar um dado para cada peça aérea americana no tabuleiro, conforme a Tabela de Interceptação.

2º- Em seguida, a peça destinada à interceptação deve realizar um combate aéreo contra uma das peças japonesas que estão na Direção indicada pela tabela.

EXEMPLO: Uma peça de P-40B (Poder de Combate Aéreo 5) ataca uma peça de D3A1 (Poder de Combate Aéreo 3). O resultado é: $5-3 = 2$. Na Tabela de Combate Aéreo, isso equivale à coluna 2. Joga-se então um dado e o resultado é verificado na Tabela de Combate Aéreo.

3º- Terminado esse processo para todas as peças americanas, agora é a vez das peças japonesas de caças atacarem as peças americanas que realizaram a interceptação, da mesma maneira como demonstrado no item acima. Apenas as peças de caças presentes no grupo interceptado podem realizar essa etapa.

OBSERVAÇÕES:

- Não é permitido realizar ataques contra peças com Poder de Combate Aéreo maior do que o da peça atacante.
- Havendo diferentes alvos (intactos e com baixas) para diferentes tipos de caças, as resoluções de ataque devem ser feitas sempre da peça de caças de maior Poder de Combate Aéreo para o de menor e da mesma forma para os alvos.

EXEMPLO: Uma peça de P-40B (Poder de Combate Aéreo 5) e uma de P-36A com baixas (Poder de Combate Aéreo 2) atacam quatro peças de D3A1 (Poder de Combate Aéreo 3) e uma de A6M (Poder de Combate Aéreo 8). Inicialmente, o atacante (americano) emprega a peça de maior Poder de Combate Aéreo, o P-40B (5). No entanto, ela não pode atacar a peça de A6M, que tem Poder de Combate Aéreo maior (8) e, portanto, terá que atacar uma peça de D3A1; o resultado do combate dá, por exemplo, A1-D1, ou seja, o atacante e o defensor sofrem uma baixa cada. Passa-se então à peça de P-36A, que só poderá atacar a peça de D3A1 com baixas, que passou a ter Poder de Combate Aéreo 2 (igual ao do P-36A). Em seguida, a peça de A6M japonesa terá que atacar a peça de maior Poder de Combate Aéreo, que é o P-40B (3).

OBSERVAÇÃO:

- Unidades aéreas americanas realizando interceptação não podem sofrer baixas em ataques a campos de aviação (considera-se que eles estão no ar). Por outro lado, unidades que não realizaram interceptação permanecem no campo de aviação e podem sofrer baixas em ataques ao seu campo de aviação.

8.0 – BAIXAS E DANOS:

Nesta simulação, baixas são relativas à destruição de aviões e danos referem-se à destruição nos navios, campos de aviação e do depósito de combustível.

8.1 – Baixas → Quando uma peça aérea sofre baixas, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seu Poder de Combate Aéreo reduzido. Se sofrer novas baixas, é eliminada e a peça é removida do tabuleiro.

8.2 – Danos → Quando uma peça naval sofre danos, é colocado um marcador numérico correspondente ao total de danos que o navio recebeu. Quando o total de danos for igual ou superior ao Poder de Defesa do navio, ele é afundado e a peça é removida do tabuleiro. Da mesma forma, o marcador de danos ou de campo destruído deve ser posicionado referente aos danos nos campos de aviação e depósito de combustível.

9.0 - PREPARAÇÃO:

A força-tarefa japonesa, comandada pelo Vice-Almirante Chuichi Nagumo, era formada por: 1ª Divisão de Porta-Aviões (Akagi e Kaga), 2ª Divisão de Porta-Aviões (Soryu e Hiryu), 6ª Divisão de Porta-Aviões (Shokaku e Zuikaku), 3ª Divisão de Batalha (Hiei e Kirishima), 8ª Divisão de Cruzadores (Tone e Chikuma) e 1ª Flotilha de Destróiers. Ao todo, participariam do ataque 354 aviões, sendo 79 caças A6M2, 132 bombardeiros de mergulho D3A1 e 143 bombardeiros de nível e torpedeiros B5N1 (10 aviões acabaram não decolando por problemas técnicos).

O Comandante-em-Chefe da Frota do Pacífico dos EUA era o Almirante Husband Edward Kimmel, enquanto o Comandante das Forças do Exército dos EUA no Havaí era o Tenente-General Walter Campbell Short. Embora ambos estivessem cientes de que uma guerra com o Japão era possível e iminente, eles não consideraram a possibilidade de um ataque aéreo à base de Pearl Harbor. Devido a isso, não havia redes antitorpedo nem balões de barragem na Baía. Da mesma forma, os aviões foram agrupados para que pudessem ser melhor vigiados, uma vez que o risco de ataques por sabotadores locais foi considerado mais plausível. Em função disso, os aviões enfileirados asa com asa se tornaram um ótimo alvo para os atacantes.

Havia nada menos que 163 caças americanos em Oahu, sendo 152 do Exército (14 P-36A, 87 P-40B, 12 P-40C e 39 P-40E) e 11 dos Fuzileiros Navais (F4F-3). No porto estavam 8 encouraçados, 2 cruzadores pesados, 6 cruzadores leves, 29 destróiers e 4 submarinos, além de um grande navio-alvo (um encouraçado obsoleto).

No entanto, o grande alvo do ataque, os porta-aviões americanos, não estavam na base. O USS Saratoga estava na costa Oeste dos EUA, enquanto o USS Enterprise e o USS Lexington estavam realizando missões de transporte de aviões para as ilhas de Wake e Midway, respectivamente.

Esta era a situação a 07/12/41.

9.1 - Colocação Inicial→ Obviamente, não existem peças japonesas posicionadas inicialmente no tabuleiro. As peças navais americanas estão todas marcadas no tabuleiro e devem ser posicionadas como indicado antes do início da partida. As peças aéreas americanas são assim distribuídas:

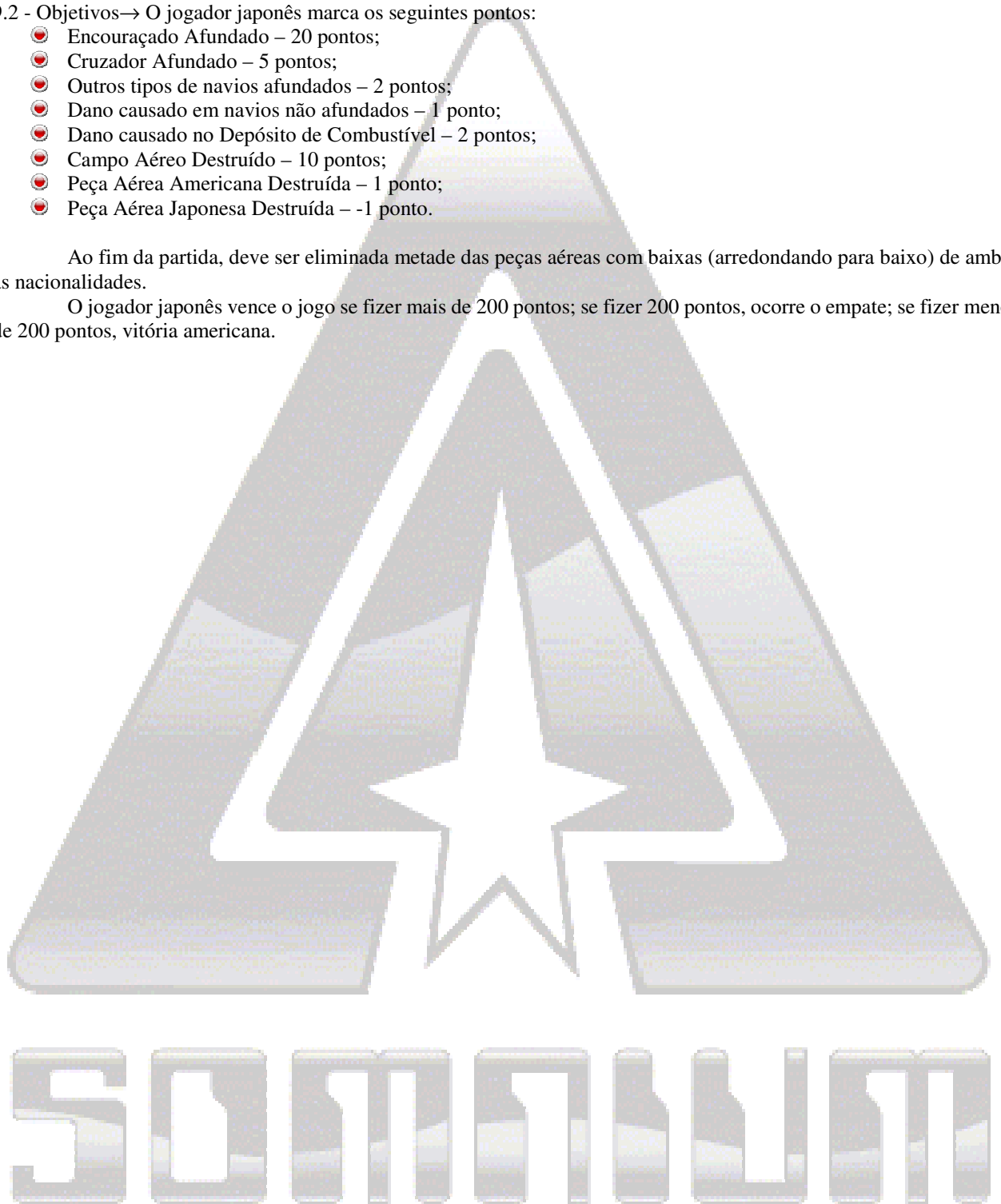
-  Campo Bellows – 3 de P-40B e 1 de P-40C;
-  Campo Ewa – 2 de F4F-3;
-  Campo Haleiwa – 1 de P-40B;
-  Campo Wheeler – 3 de P-36A, 13 de P-40B, 1 de P-40C e 8 de P-40E.

9.2 - Objetivos→ O jogador japonês marca os seguintes pontos:

-  Encouraçado Afundado – 20 pontos;
-  Cruzador Afundado – 5 pontos;
-  Outros tipos de navios afundados – 2 pontos;
-  Dano causado em navios não afundados – 1 ponto;
-  Dano causado no Depósito de Combustível – 2 pontos;
-  Campo Aéreo Destruido – 10 pontos;
-  Peça Aérea Americana Destruida – 1 ponto;
-  Peça Aérea Japonesa Destruida – -1 ponto.

Ao fim da partida, deve ser eliminada metade das peças aéreas com baixas (arredondando para baixo) de ambas as nacionalidades.

O jogador japonês vence o jogo se fizer mais de 200 pontos; se fizer 200 pontos, ocorre o empate; se fizer menos de 200 pontos, vitória americana.



TABELAS:**TABELA DE COMBATE AÉREO**

DADO	0	1	2	3	4+
1	A1 D0	A1 D1	A0 D0	A1 D1	A0 D1
2	A1 D1	A0 D0	A1 D1	A0 D1	A0 D0
3	A0 D0	A1 D1	A0 D1	A0 D0	A0 D1
4	A1 D1	A0 D1	A0 D0	A0 D1	A1 D2
5	A0 D1	A0 D0	A0 D1	A1 D2	A1 D2
6	A0 D0	A0 D1	A1 D2	A1 D2	A0 D2

A0 – O atacante não sofre baixas;

A1 e A2 – O atacante sofre uma e duas baixas, respectivamente;

D0 – O defensor não sofre baixas;

D1 e D2 – O defensor sofre uma e duas baixas, respectivamente.

TABELA DE BOMBARDEIO:

DADO	C		BM		BN		BT	
	1º T	2º T	1º T	2º T	1º T	2º T	1º T	2º T
1			1	NE*	NE	NE*	NE	NE*
2			1	1	1	NE	1	NE
3	1*	NE*	2*	1*	2*	1*	2*	1*
4	1	1	3	2	2	2	3	2
5	2	1*	5	3	3	2	4	3*
6	2	2	EXP/6	5	3	3	5	4

NE – Nenhum Efeito – nada ocorre;

1, 2 e 3 – O alvo sofre 1, 2 ou 3 danos;

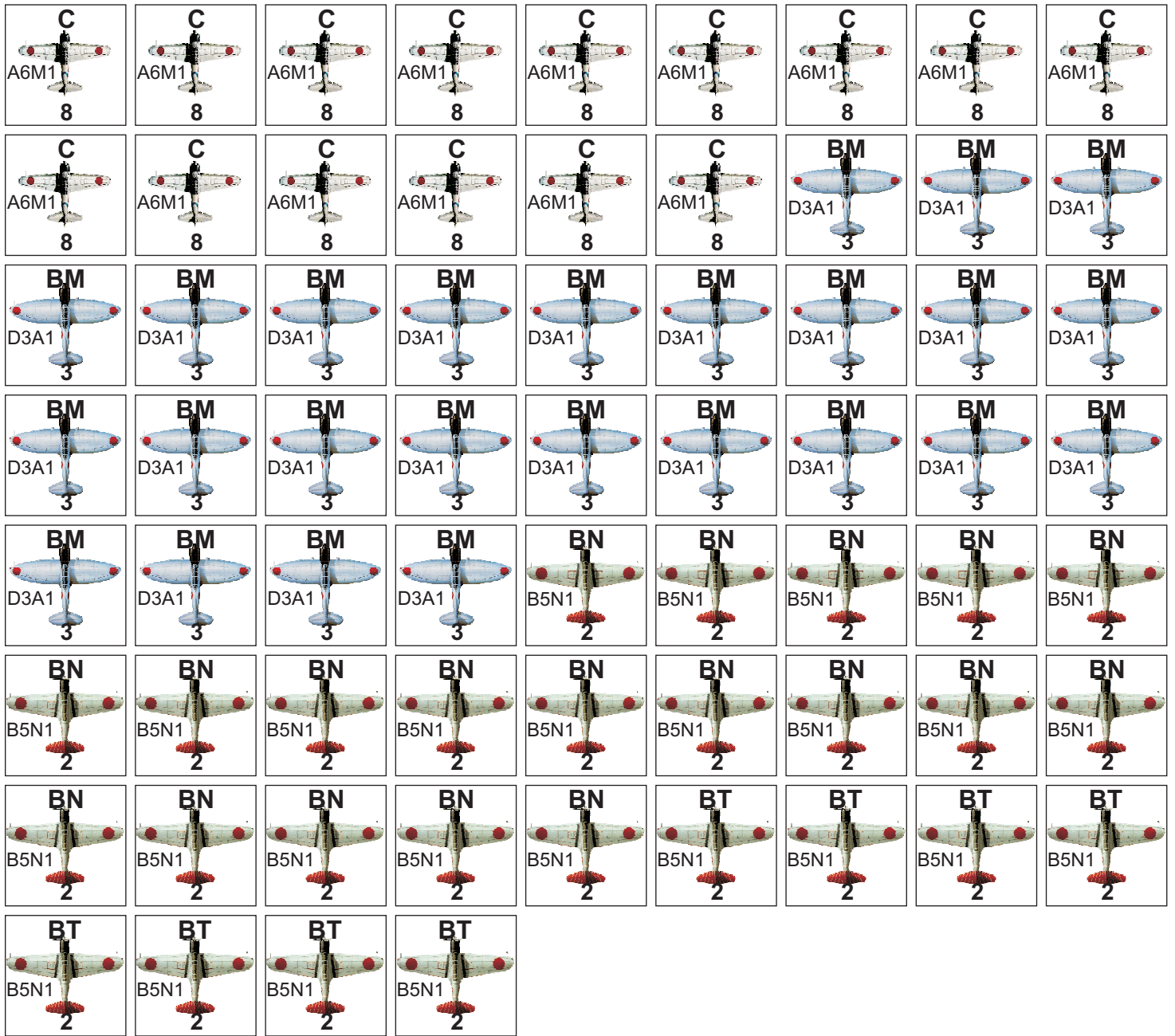
EXP – Alvo Explode (no caso de ataques a campos de aviação, considerar 6 pontos de baixas e destruição do campo).

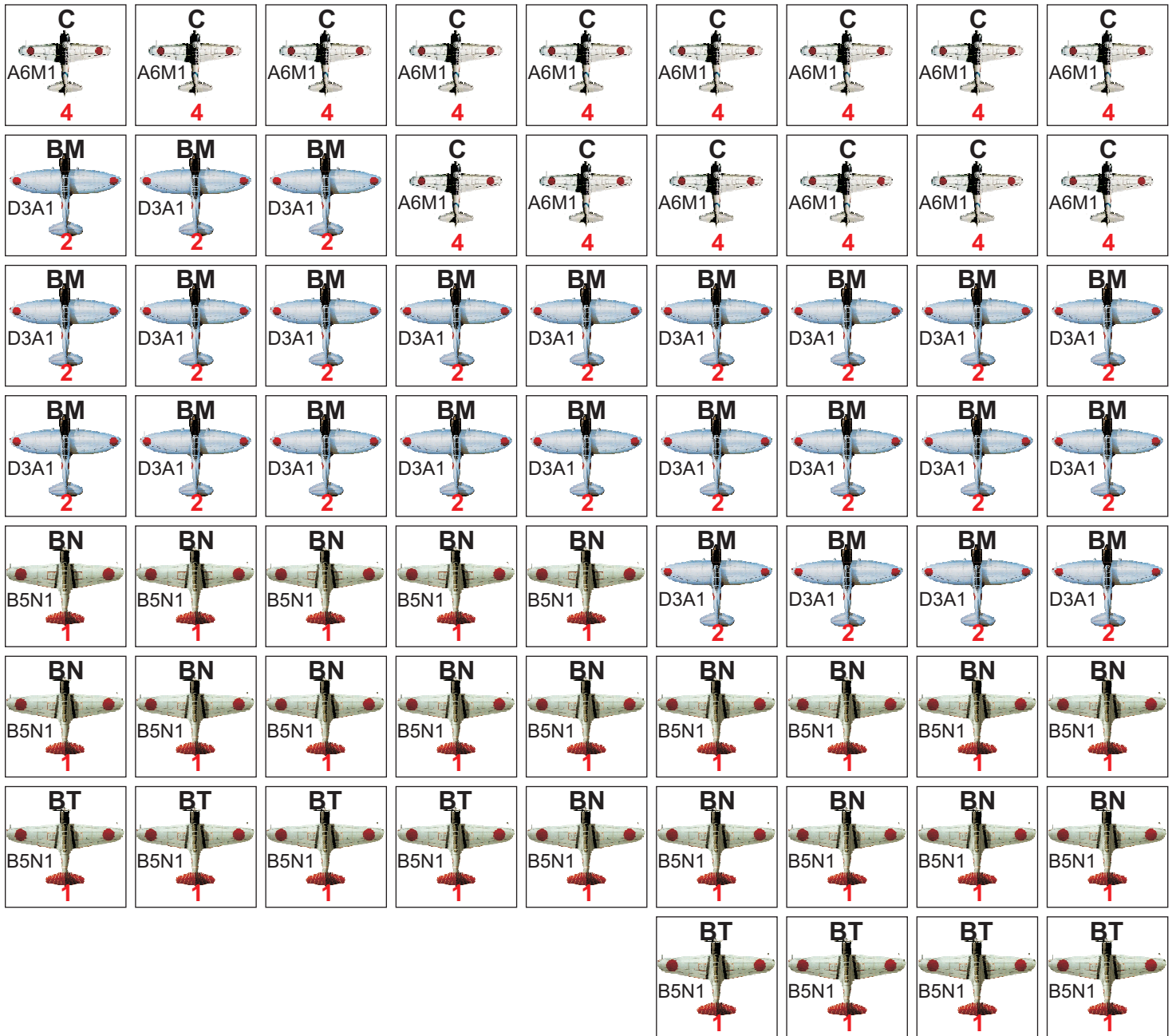
OBS: No caso de o resultado na Tabela de Bombardeio ser EXP (Explosão), deve-se jogar um dado para cada navio que esteja imediatamente a bombordo e a estibordo do navio atingido. Caindo um número ímpar, nada ocorre, caindo um número par, o navio próximo sofre danos de 1 ponto.

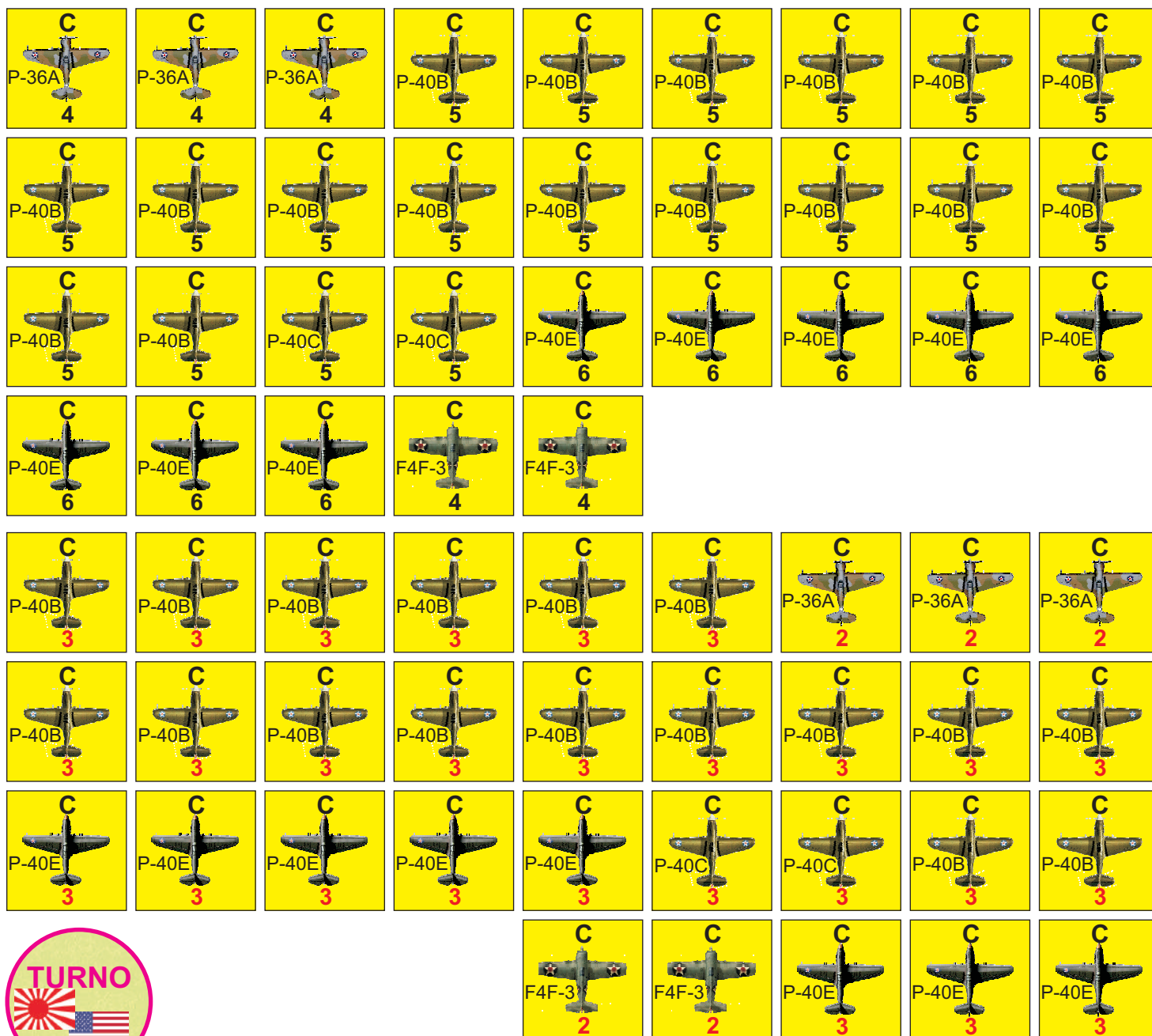
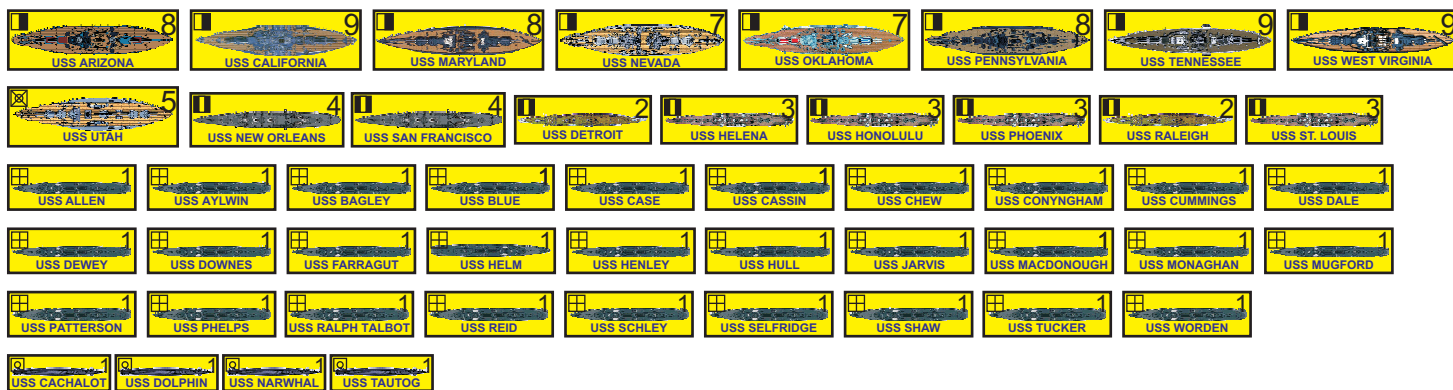
Os asteriscos (*) indicam que a peça atacante sofreu baixas.

TABELA DE INTERCEPTAÇÃO:

DADO	AÇÃO
1,2,3	Nenhum Efeito
4	Peça intercepta Ataque a Campo ou Depósito de Combustível
5	Peça intercepta na Direção 5
6	Peça intercepta na Direção 6







1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	9	10

MARCADOR DE TURNOS

1

2

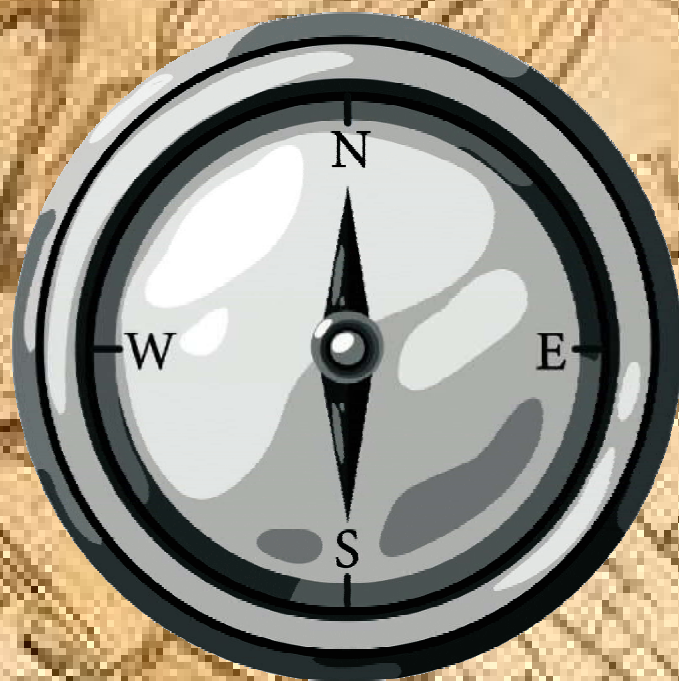




USS HENLEY
USS PATTERSON
USS RALPH TALBOT

USS SELFLEDGE
USS CASE
USS TUCKER
USS FID
USS AM







CAMPO
WHEELER

CAMPO
Kaneohe

CAMPO
HICKAM



USS HELM

USS UTAH
USS RALEIGH
USS DETROIT

ILHA FORTE

AW



USS PHELPS

USS MACDONOUGH

USS WORDEN

USS DEWEY

USS HULL

USS

USS RE

USS CONYNGHAM

USS BLUE

USS PHOENIX

USS ALLEN

USS CHEW

USS NEVADA

USS CALIFORNIA

USS MARYLAND

USS TENNESSEE

USS ARIZONA

USS OKLAHOMA

USS WEST VIRGINIA

USS HELENA

USS CUMMINGS

USS SCHLEY

USS NEW ORLEANS

USS SAN FRANCISCO

USS ST. LOUIS

USS HONOLULU

USS BAGLEY

USS CACHALOT

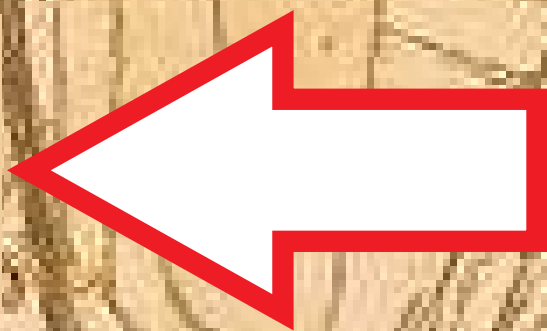
USS DOLPHIN

USS TAUTOG

USS NARWHAL

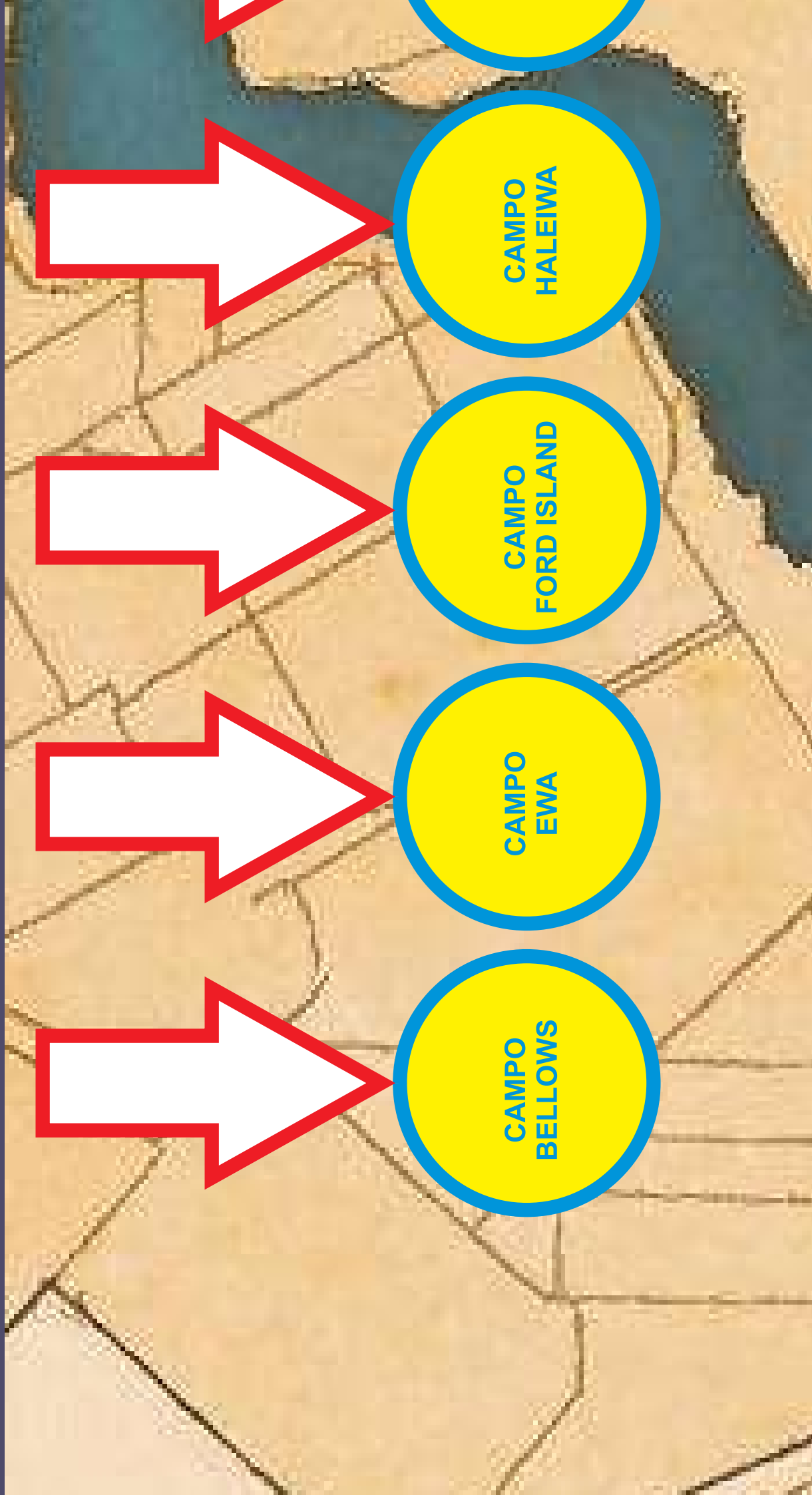


**DEPÓSITO DE
COMBUSTÍVEL**



5

23



CAMPO
BELLOWES

CAMPO
EWA

CAMPO
FORD ISLAND

CAMPO
HALEIWA



1ª ONDA

3

USS SHIP

USS CASSIN

USS DOWNES

SS PENNSYLVAN

USS MUGFC



2ª ONDA





PEA O D



RL HARBO IA DA INFÂMIA



R



SOMMERLUND

MARCADOR DE TURNOS



1

2

1ª ONDA
2

1 1ª ONDA

1ª ONDA
3

2ª ONDA
6

1ª ONDA
4

5 2ª ONDA

CAMPO
WHEELER

CAMPO
KANECHIE

CAMPO
HICKAM

CAMPO
HALEIWA

CAMPO
FORD ISLAND

CAMPO
EWA

CAMPO
BELLOWS

ILHA FORD

DEPÓSITO DE
COMBUSTÍVEL



PEARL HARBOR
O DIA DA INFÂMIA

