

「孫子兵法」講義

By 白光
2018.10.9

西元前545年—前470年

兵聖

《孫子兵法》，即《孫子》，又稱作《武經》、《兵經》、《孫武兵法》、《吳孫子兵法》，是中國古代的兵書，作者為春秋末期的齊國人孫武（字長卿）。一般認為，《孫子兵法》成書於專諸刺吳王僚之後至闔閭三年孫武見吳王之間，也即前515至前512年，全書為十三篇，是孫武初次見面贈送給吳王的見面禮；事見司馬遷《史記》：「孫子武者，齊人也，以兵法見吳王闔閭。闔閭曰：子之十三篇吾盡觀之矣」。

共約六千字。

《孫子兵法》是世界上最早的兵書之一。被奉為中國兵家經典，後世的兵書大多受到它的影響，對中國的軍事學發展影響非常深遠。它也被翻譯成多種語言，在世界軍事史上具有重要的地位。

美國西點軍校列為必讀的教科書。

特色：

- 太極的思想：「形兵之極，至於無形」
- 慎戰的思想：「兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也」
- 全爭的思想：「必以全爭於天下，故兵不頓而利可全」
- 先勝的思想：「勝兵先勝而後戰，敗兵先戰而後求勝。」，「昔之善戰者，先為不可勝，以待敵之可勝」

兵法概述：

- 孫子認為戰爭是國家大事，關係國家生死存亡，不可不研究明察。（兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。）
- 嚴格說來，孫子是一個「反戰者」，這裡的戰特指正面戰場上的軍事行為以及戰鬥。原因在於戰爭是資源消耗戰（日費千金），而且正面戰場的戰鬥，即使能夠擊潰敵軍，己方的損失也是不可避免的。最佳的勝利就是不戰而勝，也就是不通過正面戰鬥，而通過其他的方法來對敵軍進行消耗從而擊潰敵人（善戰者，不戰而屈人之兵；或全國為上，破國次之）。
- 孫子最早在兵法上提出軍事情報的重要性，他主張知彼知己，百戰不殆；不知彼而知己，一勝一負；不知彼不知己，每戰必殆。一方面要用各種方法（包括派間諜）獲取、探取敵方軍

情、軍力、部署、動向、補給，同時將本身的軍情嚴格保密，或發放假軍情，虛虛實實，詐騙敵方，令敵方信假為真。

- 孫子強調**備戰**。(故用兵之法，勿恃敵之不來，恃吾有以待之；勿恃敵之不攻，恃吾有所不可攻也。)
- 孫子說最上等的作戰是**運用謀略**，其次是運用外交手段，再其次是動用軍隊，最下等的作戰是強攻城池。(上兵伐謀；其次伐交；其次伐兵；其下伐城。)
- 孫子時常有**譬喻式的描述**，諸如他注重勢與節 (**時機**)，形容前者如湍急河水上的漂石，後者如飛鳥攻擊獵物；其中最著名者，乃後來被武田信玄所使用的風林火山之旗：「其疾如風，其徐如林，侵掠如火，不動如山，難知如陰，動如雷霆。」
- 孫子主張，戰爭的勝利在於敵方露出破綻，有可趁之機。
- 孫子主張，用兵在於**正奇相用** (凡戰者，以正合，用奇勝。)：正可視之為按牌理出牌，奇可視為不按牌理出牌，這兩者沒有一定規則，不需拘泥。後，在《李衛公問對》裡面，唐太宗特別問李靖正奇之間的比例，李靖回答沒有一定。
- 孫子主張，戰場上的情況只有帶兵的**將領**了解，明知道進攻會失敗，就算君主下令進攻也要違抗「將在外，君命有所不受。」
- 談到對敗兵的處置，特別主張「留其退路」，以避免絕地反撲。所以孫子主張：窮寇莫追，圍師必闕。
- 孫子指善用兵者行軍時重視軍隊各位置的相互照應，要像率然 (一種蛇類) 一樣可以首尾相救應。
- 戰場局勢，類似出奇兵原則，孫子也主張「投之亡地然後存，陷之死地然後生」，意味要考量部隊特色，適時激勵拼死一搏的氣勢。這一點在後來漢韓信井陘之戰背水一戰大破趙國陳餘時使用。
- 孫子認為**兵無常勢**，就好像水一樣，形勢不同，所以可以因敵人的變化，而取得勝利，方能**用兵如神**。(故兵無常勢，水無常形；能因敵變化而取勝者，謂之神。)

孫武原是齊國人，後來輾轉到吳國。當時適逢公子光政變奪取王位，是為吳王闔閭，伍員聽說其才能，向吳王推薦，孫武就帶著這13篇晉見吳王，獲得重用。後，吳王進攻楚國，將領就是孫武與伍員。

孫子兵法不是戰法，是不戰之法；
不是戰勝之法，是不戰而勝之法；
不是戰而後勝之法，是決勝而後戰之法。

本意是計算，這裡指戰前的打算，古代又稱之為廟算。

始計第一

首先策定計畫

* 認識戰爭本質

一、孫子曰：兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。

戰爭 國家

軍民的生死 國家的存亡

詳加考察

「死地」和「生地」的合稱，實際上就是戰場、戰地。

* 如何預測勝負情形。

計算、科目、情況

二、故經之以「五事」，較之以「七計」，而索其情。

治理、分析

方面 比較

核算的寫

探索

勝負情形

* 五事

比較內容、比較標準

戰爭目的

有形的客觀環境。

三、一曰「道」，二曰「天」，三曰「地」，四曰「將」，五曰「法」。

政治、領導力

氣候、天氣

地理條件、地形

將領素質

指揮與統御

「法」。
軍制(編制、法規、補給)

* 重要性依次遞減。

1. 道者：令民與上同意，可與之死，可與之生，而不畏危危險也。
使人民 君相同志意 赴死 相養相生 畏懼

寒冷、炎熱等氣溫的波動。

2. 天者：陰陽、寒暑、時制也。

時制：四季時令的更替。

晝夜、晴雨等天時氣象的變化

3. 地者：高下、遠近、險易、廣狹、死生也。

地勢高或低

路程遠或近

作戰場地的廣闊或狹窄。

4. 將者：智、信、仁、勇、嚴也。

足智多謀 賞罰有信

勇敢果斷 軍紀嚴明。

險易：地形的險阻或平坦。

死生：地形是否有利於攻守進退

5. 法者：曲制、官道、主用也。

軍隊組織編制

掌管 物資費用。

(哪裡是死地？)

哪裡是生地？)

凡此五者，將莫不聞。知之者勝；不知之者不勝。

將領 知道

仁：仁民愛物。

官道：各級將官的權責

區分。

行軍必是無人之境，交火必是地利、優勢失力。

* 七計

四、故較之以七計，而索其情。曰：主孰有道？天地孰得？將孰？

3 君 政治清明 天時地利

將領

主用：軍需物資、後勤管理。

(硬實力) 孰有能? 法令孰行? 兵眾孰強? 士卒孰練? 賞罰孰明? 吾
5-1 才能 5-2 貫徹執行 5-3 武器裝備精良 5-4 訓練有素 公正嚴明
 以此知勝負矣。

* 小結 1. 將(聽吾計), 用之必勝, 留之; 將(不聽吾計), 用之必敗, 去之。
將領 計算 用兵 辭退

* 造勢 計(利已聽), 乃為之勢, 以佐其外。勢者, 因利而制權也。
計算有利 採納 造勢 外在的輔佐條件 憑藉 掌握戰場主動權

* 兵者, 詭道也。 原則 用兵重道 VS 兵者詭道。
 五. 兵者, 詭道也。
詭詐

十二詭道 1. 故能(而示之不能); 用(而示之不用); 近(而示之遠); 遠(而示之近)。
能打 假裝 要打 本來要從近處進攻, 故意假裝從遠處進攻。

4. 利(而誘之);
貪利 引誘

5. 亂(而取之);
混亂 乘機攻取

6. 實(而備之);
實力雄厚 防備

7. 強(而避之);
實力強勁 避開鋒芒

8. 怒(而撓之);
暴躁易怒 撓: 撓撥他怒而失去理智。

9. 卑(而驕之);
驕傲自大 卑: ①謹慎小心 ②謙卑

10. 逸(而勞之);
休整充分 疲困

11. 親而離之;

內部團結 挑撥離間

12. 攻其無備;

攻擊 沒有防備的地方

出其不意。

出兵 意想不到的時機、地方 傳：①傳授 ②洩

此兵家之勝，不可先傳也。無法事先進行傳授，只能在戰場上根據實際

軍事家 取勝的奧妙所在

情況，加以靈活應變。（其中的深意，必須在實踐中才能體會，是無法事先傳授的。）

* 先算勝後算，多算勝少算。

六、1. 夫未戰而廟算勝者，得算多也；

預計

籌碼

籌畫周密、勝利條件充分。

2. 未戰而廟算不勝者，得算少也。

籌碼

3. 多算勝，少算不勝，而況於無算乎？

籌碼

籌碼

籌碼

吾以此觀之，勝負現矣。

觀察

顯而易見

(軟實力) 廟算：古時候出師作戰之前，一般會在廟堂裡舉行會議，商議謀劃作戰

方略，分析戰爭的利害得失，預測戰爭勝負。

算：計數中的籌碼，此指獲勝的條件。

算 (1. 戰略計算：敵我雙方的力量對比和條件權衡，如五事七計。

2. 戰術謀算：根據雙方的綜合實力與具體條件來謀畫制定作戰方案，如因利而制衡、詭道。



九戶為井，四井為邑，四邑為丘，四丘為甸。

一丘之役：上繳馬也車一輛(75人)、革車一輛(25人)、馬2匹、牛12頭

竭盡

家家變成空虛無一物。

(力)屈(財)殫，中原(內)虛於家，

力量 枯竭 國內 貧困

1. 百姓之費，十去其七；

財產 耗去

頭盔

2. 公家之費，破軍疲馬，甲冑矢弓，戟盾蔽櫓，丘牛大車，

戰車

戰馬

鎧甲

箭

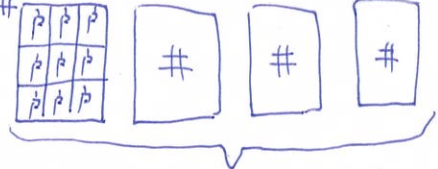
兵器

攻城時用作屏蔽的大盾牌。

從兵役中徵集來的牛。

十去其六。破損 疲憊

大車：車留重車車輛。



邑 = 36 戶

1 丘 = 4 邑 = 4 x 36 = 144 戶

2. 1 甸 = 4 丘 = 4 x 144 = 576 戶

* 因糧於敵

將領

四、故智將務食於敵，

明智 務求 本國運送

1. 食敵一鍾，當吾二十鍾；

敵國

相當

2. 其糈一石，當吾二十石。

牲畜飼料

鍾：計量單位，每鍾相當於64斗。

64 x 12 = 768 斗

石：計量單位，1石 = 10斗，1斗 = 12斤

∴ 1石 = 120斤。

* 以戰養戰

同仇敵愾

五、故殺敵者，怒也；取敵之利者，貨也。

激勵、憤怒

軍需物資

用財貨搞賞

1. 車戰得車十乘以上，賞其先得者；

車輛

獎賞

2. 而更其旌旗，(車)雜而乘之；

更換

旗幟

編入我方車隊

3. (卒)善而養之，

俘虜善待 供養

是謂勝敵而益強。

打勝仗 能使自己的力量更加強大。

出發帶 21000 金鐘，

路上吃掉 13000 金鐘，

給前線 1000 金鐘，

回程吃掉 7000 金鐘。

* 兵貴速

六、故兵貴速，不貴久。

最重要

司命：是天上管人生死壽命的星宿。

故(知兵)之將，(民)之司命，(國家安危)之主也。

用兵

將領

命運、生死

7

主宰

的主宰。

謀攻第三

* 保全自己，保全敵人。

謀劃 固 城、進攻

一、孫子曰：夫用兵之法，

指尊原則

- 上策
1. 全國為上，破國次之；
舉國降服 攻破 稍遜一籌
 2. 全軍為上，破軍次之；
保全
 3. 全旅為上，破旅次之；
 4. 全卒為上，破卒次之；
 5. 全伍為上，破伍次之。

12500人為一軍，500人為一旅，100人為一卒，5人為一伍。
75000人 = 6軍

不戰即是戰，是不流血之戰。

是故(百戰)(百勝)，非(善之善)也；

還不算高明中的高明。

(不戰)(而屈人之兵)，(善之善)者也。

降服敵人

* 上兵之順序

使用：

- ① 破壞
 - ② 外交
 - ③ 武力
 - ④ 攻城
- 二、故上兵伐謀；其次伐交；其次伐兵；其下攻城。攻城之法，為不得已。

上等軍事行動

敵方的計謀

外交

武力

如大盾牌

* 攻城之害 1. 修櫓轆輶、具器械，三月而後成；

製作 兵 準備

2. 距闕，又三月而後已。

構築土山

3. 將(不勝其忿)(而蟻附之)，殺士卒三分之一，而城不拔者，此攻之災也。

攻之災也。

攻城 災難

距闕：為攻城做準備而堆積的高出城牆的土山。

故善用兵者，(屈人之兵)(而非戰也)；(拔人之城)(而非攻也)；人

降服

不用：交戰的辦法。

攻城

(毀)

摧毀

蟻附：士兵像螞蟻一樣爬梯攻城。

謀攻：謀全
全：全利原則

轆輶：古代攻城所用的四輪車。以粗木編排而成，上以生牛皮覆蓋，下可藏士兵，往來運土築工事，敵法傷害。

之國(而非久也)。^{久戰}

(必以全^{爭勝}爭於天下)，故(兵不鈍^{勝利、利益}而利可全)，
^{全利、全勝、全人、全己。 疲憊、損傷 保全}
此謀攻之法也。

五：以三倍兵力正兵出戰，二倍兵力為預備隊，等待出奇制勝。

*攻守原則 守城的人，能以一當十，攻的人至少要以十攻一。^{勢均力敵}

三、故用兵之法，^{十倍兵力 圍殲}十則圍之；^{五倍}五則攻之；^{兩倍}倍則戰之；^{敵則分}敵則分
之；^{少則守之}少則守之；^{不若則 避之。}不若則 避之。
^{如 避其鋒芒 一正一奇。}

故(小敵)之堅，為(大敵)之擒也。
^{弱小 一味固守 強 修養 硬拼}

*君患於軍有三。

①、夫將者，國之輔也。^{才智兼備、行事周全。}(輔周則國必強)；^{輔助、助 續密周詳}(輔隙則國必弱)。
^{將帥 缺失疏漏}

故君之所以患於軍者三：

1. (不知軍之不可以進^{前進 命令}而謂之進)，(不知軍之不可以退^{後退}而謂之退)，是謂「縻軍」；

2. (不知三軍之事^{束縛軍隊}而同三軍之政)，則軍士惑矣；
^{事務 干預 行政、軍政管理 無所適從}

3. (不知三軍之權^{戰略戰術的權宜變化}而同三軍之任^{指揮、任命})，則軍士疑矣。
^{疑慮}

三軍既惑且疑，則諸侯之難至矣。
^{乘機興兵作難 來臨}

是謂「亂軍引敗」。
^{擾亂 導致}

* 五種比較容易獲勝的原則

五、故知勝有五：

1. 知(可以戰)與(不可以戰)者，勝； 千難萬難，判斷最難。
2. 識眾寡之用者，勝； 根據兵力的寡而採取不同戰法。
兵力的寡
1. 知道需要用的少兵。
3. 上下同欲者，勝；
同心、齊心
2. 有能力帶的少兵。(管理能力、組織動員能力)
3. 兵怎麼帶，怎麼用。(組織架構、管理體系)
4. ①以虞待不虞者，勝；
充分準備 對付 ②機會是屬於有準備的人。
5. (將能)而君不御者，勝。
將領賢能 掣肘、干預
此五者，知勝之道也。

六、1. 故曰：(知彼)(知己)，百戰不殆；
了解敵人 自己 危險、失敗

2. (不知彼)而(知己)，一勝一負；

勝負參半

3. (不知彼)(不知己)，每戰必敗。

知己知彼的問題往往不在於不知彼，而在於不知己。

我們關注的往往是知彼，因為認為知己是理所當然的。

①現實是往往問題出在不知己。

②現實是你想知道彼卻得不到，別人怎麼回事你怎麼知道呢？

形：曹操注解「軍之形也，我動彼應，兩敵相察情也」。

形是可以觀察到的，我動彼應，我動一動，看你怎麼回應；你動一動，看我怎麼回應，相互試探，相互觀察。

軍事實力及其外在表現。

軍形第四 單戰勝的過程，就是形勝與勢勝的過程。

形，是在戰前。勢，則是在戰鬥中。

* 自己的實力最重要
一、孫子曰：昔之善戰者，^①先為不可勝；^②以待敵之可勝。

^①不可勝在己；^②可勝在敵。
創造我方無法被敵方戰勝。等待可以戰勝敵人的時機。

故善戰者，^①能為不可勝；^②不能使敵之必可勝。
取決於敵人是否有可乘之機。
一定

故曰：勝可知；而不可為。
預見 強求

* 保全自己，壓倒性勝利。

二、^①不可勝者，^②守也；^③可勝者，^④攻也。
準備 加強防守 發起進攻。

^①守則不足；^②攻則有餘。

^①善守者藏於九地之下；^②善攻者動於九天之上。故能^③自保而
取勝條件不足 取勝條件充足（有壓倒性勝利才攻）
深不可測 高不可測 保全自己

^④全勝也。就像深藏於地下，而使敵人無從下手。
（隱藏自己的實力如同在深不可測的地下）。
就像從九天之上發動攻擊，而使敵人無從逃避。

三、^①見勝不過眾人^②之所知，非^③善之善者也；^④戰勝而天下曰善，
預見 不超過 見識 不是高明中的高明 稱讚
非^⑤善之善者也。

* 勝易勝者
勝已敗者
故^①舉秋毫^②不為多力，^③見日月^④不為明目，^⑤聞雷霆^⑥不為聰耳。
最輕微的東西 力量大 視力好 打雷 耳朵靈敏

古之所謂善戰者，勝於易勝者也。

故善戰者之勝也，無智名，無勇功。

智慧過人的名聲 勇武蓋世的戰功。
故其戰勝不忒，（不忒者，其所措必勝，勝已敗者也）。

不差錯

11 作戰方略
及部署

已經注定失敗的敵人。

故善戰者，^①立於不敗之地，而不失^②敵之敗也。
不被戰勝 境地 放過 任何可以擊敗敵人的機會。

* 先勝後戰

④. 是故勝兵^①(先勝而後求戰)^②；敗兵(先戰而後求勝)。
潛心研究 開戰 希望倖倖取勝。

通天地將法 善用兵者，修道而保法，故能為勝敗之政。

③政治 ①致勝之道 ②能保全自己 ③法制 決定權。
②仁義、正當性 而全勝 軍紀

* 戰力比較

五. 兵法：一曰「度」，二曰「量」，三曰「數」，四曰「稱」，
度量土地面積 推算物資資源 計算兵員 比較雙方綜合實力。
及人口的多寡 的數量

五曰「勝」。

產生 勝算、判斷勝敗。
地生度，度生量，量生數，數生稱，稱生勝。
敵我佔據地域的不同

結論：

* 形 六. 故勝兵^①(若以鎰稱銖)^②；敗兵(若以銖稱鎰)。
居於絕對優勢的地位。

一、
1 鎰 = 24 兩，1 兩 = 24 銖。

* 形轉勢

勝者之戰，若決積水於千仞之溪者，形也。

二、
1 鎰 = 24 × 24 = 576 銖。

決開 千仞高 軍事實力的「形」。
≅ 2072.6 公尺

1 仞 = 8 尺

千仞之溪(谷)：意指藏於九地之下，那樣的深不可測。

決積水：意指動於九天之上，兵形像水，出其不意，勢不可擋。

「形」是決定戰爭勝負的基礎，而「勢」是決定戰爭勝負的直接原因。「形」是基礎，「勢」是結果。
 物質之「形」是客觀存在，運動之「勢」，則可以主觀造就，有利於己及不利於敵物質力量的發揮狀態
 「勢」=創造「勢所必然」，只要造成那勢，就必然得到那結果。

兵勢第五

勢者，運動之力也。

聲勢、態勢、氣勢、形勢、地勢、趨勢、水勢、火勢。

一、孫子曰：

*名詞解釋

- *管理、組織架構 1. 凡(治眾)如(治寡)，分數是也；
大軍團 治理 小部隊 合理組織編制
- *指揮系統、陣形 2. (鬥眾)如(鬥寡)，形名是也；
形名：明確的信號指揮系統，形是視覺號令，名是聽覺號令，名=吳=晚上
- *陣法 3. 三軍之眾，可使必受敵(而無敗者)，奇正是也；
一旦遭受攻擊 潰敗
- *局部兵力之優勢 4. (兵)之所加，如以礮投卵者，虛實是也。(局部兵力之優勢)
進攻 多石頭砸雞蛋 以實擊虛，以強擊弱。

*正奇相生

- 二. 凡戰者，以正合，以奇勝。
1. 正兵 2. 奇兵 正面交戰 出奇制勝
- 故善出奇者，(無窮如天地)；(不竭如江海)。
出奇制勝 永不枯竭
- (終而復始，日月是也)；(死而更生，四時是也)。
去 來 四季 失後概念 (失出的兵為正兵，後出的兵為奇兵)

- 1. (聲)不過五，五聲之變，不可勝聽也；
音階 組合變化 永遠也聽不完
- 2. (色)不過五，五色之變，不可勝觀也；
顏色 配合變化
- 3. (味)不過五，五味之變，不可勝嘗也；
味道 調配變化
- 4. 戰勢不過奇正，奇正之變，不可勝窮也。
窮盡 無窮無盡

(奇)正相生，如環之無端，孰能窮之？
相互依存、圓 無始無終 轉化

*勢險節短

- 三. 1. 激水之疾，至於漂石者，勢也；
強大的「水勢」 湍急水流 疾速 漂石

五聲：宮商角徵羽五個基本音階。
 五色：青紅黃白黑五種顏色。
 五味：酸甜苦辛鹹五種味道。
 奇正：是指用兵的戰術及其變化。
 正面迎敵為正，側面襲擊為奇。
 明攻為正，偷襲為奇。
 常規作戰為正，特殊作戰為奇。
 「常則為正，非常則為奇」。
 分兵，分為正兵、奇兵，而配合著打，正奇是動態的，隨時相互轉換。
 看到「勝機」出現時，把奇兵打出去，這叫「出奇制勝」。

勢險：積累的能量最大，力量最大，（態勢加速度）

節短：釋放能量的距離最短，時間最短，（距離及力量加速度）

廣：拉滿

弩：用機械力量發射的硬了。

那就能準確命中而且有最大殺傷力。節奏、時機、距離

2. 驚鳥之疾，至於毀折者，節也。

凶猛的鳥

捕殺鳥雀

故善戰者，其勢險；其節短。勢如彊弩；節如發機。

險峻、

距離近、

迅猛

時間短。

弩機、扳機、

觸發

*戰，要一戰而定，

弩，要一發而中。

所有的工夫，都在研究這一擊。

*治軍嚴整 強強紛亂，人為混雜

戰局模糊不清，態勢混沌不明。

四、紛紛紜紜，（鬥亂而不可亂）；渾渾沌沌，（形圓而不可敗）。

在混亂中作戰

戰局模糊不清

擺成圓陣，保持態勢，部署周密，

（亂生於治），（怯生於勇），（弱生於強）。

混亂 嚴整 怯懦 勇敢 弱小 強大

首尾連貫，與敵作戰時應付自如，而不會被打敗。

治亂，數也；勇怯，勢也；強弱，形也。

組織編制

態勢、聲勢

真正實力

亂生於治：

1. 在一定條件下，「亂」可以由「治」產生。

2. 軍隊要裝作「亂」，本身必須治。

3. 一「亂」，是因為對方治軍更嚴整。

*調動敵人

示形，將偽裝的形態展示給敵人。

五、故善動敵者，形之，敵必從之；予之，敵必取之。

調動

聽從

給予一些小利

前來奪取

以利動之，以卒待之。

小利引動

伏兵等待

*求勢、造勢、任勢。

求、苛責

挑選適當的人才

六、故善戰者，求之於勢，不責於人，故能擇人而任勢。

設法創造有利的態勢

部署

利用 ① 戰陣之態勢。

任勢者，其戰人也，如轉木石。

② 兵卒之心勢。

木石之性，（安則靜，危則動）；（方則止，圓則行）。

特性 地勢平坦

地勢陡峭

靜止

滾動

故善（戰人）之勢，如（轉圓石）於（千仞之山）者，勢也。

無勢

指在形（軍事實力）的基礎上，

發揮將領的主觀能动性，所造成的有利軍事態勢和強大的衝擊力量。

1. 求勢：尋找一種有利於發揮自己實力，而又可以有效地遏制敵方實力發揮的態勢。

2. 造勢：為了勢力創造一種有利於己的作戰態勢，而透過巧妙地設計所積極實施的一種活動。

3. 任勢：充分利用已經造成的有利於己的作戰態勢，並擴大之。

虛實第六

*創造主場優勢(虛實)

一、孫子曰：凡^①先處戰地而待敵者，^實逸；^②後處戰地而趨戰者，^虛勞。

① 率先到達 等待
② 後來 從容主動 到達 倉促應戰 精力充沛

我實敵虛

故善戰者，(致敵)而不致於敵。

調動 調動

方法

① 能使敵人自至者，利之也；能使敵人不得至者，害之也。 設置障礙、阻撓的結果。

實→虛

故敵^①逸能勞之；^②飽能飢之；^③安能動之。

休整良好 疲勞 糧草充足 飢餓 敘動、行動。

自至：自動前來我方預想的戰場。

安：駐紮安穩、安然不動。

以實擊虛

二、出其(所不趨)，趨其(所不意)。

出擊 來不及救 前進 意想不到的時間、地點

實走於虛

行千里而不勞者，行於(無敵之地)也。

以實擊虛，勝

① (攻)而必取者，(攻)其所不守也；② (守)而必固者，(守)其所必攻

以虛擊實，敗

進攻 獲勝 沒有防守的地方 防守 固若金湯 也。

虛實的極致

故善攻者，敵不知其所守；善守者，敵不知其所攻。

不知道要從哪裡進攻，不知道怎樣進攻。

微乎微乎，至於無形；神乎神乎，至於無聲。故能為敵之

微妙

看不出一點形跡 神奇

聽不見一點聲音、消息。

司命。

司掌命運之神

以實擊虛

三、(進)而不可禦者，(衝)其虛也；(退)而不可追者，(速)而不可及

進攻 防禦 進攻 撤退 追擊 行動迅速 無法追上

無虛可擊

也。

以實擊虛

1. 故我欲戰，敵雖高壘深溝，不得不與我戰者，攻其所必救也；
想要交戰 城牆 交戰

敵實不敢擊我虛

2. 我不欲戰，雖畫地而守之，敵不得與我戰者，乖其所之也。
防守 交戰 背離，不合情理
例：諸葛亮的空城計。

就在敵人要來的地方裝神弄鬼，讓敵人疑神疑鬼，本來可以來的，不敢來了。

我實敵虛

四、故形敵而我無形，則我專而敵分。
隱蔽自己的行動和意圖

以實擊虛

動詞，暴露出形 集中兵力 兵力不得不分散。
我專為一，敵分為十，是以十攻其一也，則我眾敵寡，

我能見敵虛實，所以不勞多備，能集中兵力為一。敵看不清我的兵形，所以分十處防備。

能以眾擊寡者，則吾之所與戰者約矣。

以實擊虛

吾所與戰之地不可知，不可知則敵所備者多，敵所備者多，則吾所與戰者寡矣。
地方 敵人無法得知 需要防備的地方

故備前則後寡，備後則前寡，備左則右寡，備右則左寡，無所不備，則無所不寡。

小結：

寡者，備己者也；眾者，使敵備己者也。
防備我們 迫使 令其防備我們。

五、故知戰之地，知戰之日，則可千里而會戰；
行軍千里

不知戰之地，不知戰日，則左不能救右，右不能救左，前

不能救後，後不能救前，而況遠者數十里，近者數里乎？
何況

形人：以假象欺騙敵人。

「形」是示形誤導敵人，「無形」是我用兵的境界。

以吾度之，越人之兵雖多，亦奚益於勝敗哉？

分析 越國

何幫助

故曰：勝可為也。敵雖眾，可使無鬥。

創造

敵人無法有效的參加戰鬥。

* 形人而我無形

六、故策之(而知得失之計)；作之(而知動靜之理)；形之(而知死生

分析計算

教

敵人的動靜

敵人戰地位置

之地)；角之(而知有餘不足之處)。

量

敵我兵力的虛實強弱。

故形兵之極，至於「無形」；無形，則深間不能窺，智者不
示形、佯動 極其巧妙 一點破綻也沒有 深藏 間諜 偷看 老謀深算
能謀。

計謀

因形而措勝於眾，眾不能知；人皆知我所以勝之形，而莫
因形制敵 放置 勝利 作戰方式方法。

知吾所以制勝之形。

克敵制勝

故其戰勝不復，而應形於無窮。

重複 應用 變化無窮

七、夫兵形像水，(水之形，避高而趨下)；(兵之形，避實而擊

作戰方式方法。

堅實

虛)。

空虛 地形

水因地而制流；兵因敵而制勝。

根據 創造 流向 敵形

故兵無常形，水無常形；能因敵變化而取勝者，謂之

固定

形狀和流向

「神」。

用兵如神

春夏秋冬

白晝因季節變化而有長短的變化。

故五行無常勝，四時無常位，日有短長，月有死生。

金木水火土

相生相剋

固定不變

月亮因運行而有盈虧的變化。

沒有哪一個

常勝。

交戰雙方都力圖盡量爭取有利於己方
作戰因素的過程就是「軍爭」的過程。

和：軍區營門

交和：我軍營門和敵軍營門相對峙

兩軍相對而爭利，即兩軍爭奪制勝條件，爭取戰場上的主動權。
軍爭第七

* 軍爭的重要性

爭取先機

開赴戰場與敵人對陣，
紮下軍營。

一、孫子說：凡用兵之法，將受命於君，合軍聚眾，交和而
法則 將帥 君主 聚集民眾，組成軍隊。

舍，莫難於「軍爭」。

更快到達戰場。

「軍爭」之難者，以迂為直；以患為利。

困難 迂回前進 不利條件 有利條件。

故迂其途（而誘之以利），後敵發，先敵至。此知「迂直之
引誘誤導 小利

計」者也。

道理

委軍：丟棄笨重物資器械，輕騎急行。

輜重：軍隊攜帶的物資，包括器械、
營具、糧秣、被服等。

* 軍爭的利弊

二、故「軍爭」為利；「軍爭」為危。

有利

危險

* 行軍宿營、訓練

若足戰的舉軍而爭利，則不及；委軍而爭利，則輜重損。

若足戰的 一部分，甚至比 帶著全部輜重 不能比敵先到戰場 損失

戰鬥本身更重要。是故捲甲而趨，日夜不處，倍道兼行，

脫卸鎧甲 疾速前進 停 以加倍的速度晝夜不停地連續行軍。

1. 百里而爭利，則擒三軍將。（勁者先）；（疲者後），其法十一而

3日半行程 被敵人 將帥 強健 先到 疲困 後到達；做法 十分之一 至； 所擒 士先 達 士後 遠遠的

如期到達

三軍：左、中、右軍

落在後面。

2. 五十里而爭利，則蹶上將軍，其法半至；

將近2日行程 4倍 前將軍 做法一半如期到達。

3. 三十里而爭利，則三分之二至。

如期到達

是故軍無輜重則亡，無糧食則亡，無委積則亡。

戰備物資儲備

一天正常的行軍速度是30里。

倍道兼行，翻一倍，60里，

日夜不處，晚上通宵接著走，再加40里，=100里。

詐：隱藏自己的意圖，欺騙敵人，調動敵人。

以足球為例，詐是假動作，但我們不能專練假動作。

兵以詐立：是踢球的假動作，不是兵法根本，更不是價值觀。

* 軍爭的方法

：與

三、1. 故不知諸侯之謀者，不能豫交；

圖謀

心結交

2. 不知山林、險阻、沼澤之形者，不能行軍；

地形分佈

3. 不用嚮導者，不能得地利。

故兵^天（以詐立）；^{成功}（以利動）；^{行動}（以分和為變者也）。

靈活變化

故其疾如風；其徐如林；侵掠如火；不動如山；難知如

詭詐多變

有利於獲勝

分散集中

迅猛如烈火

穩如泰山

狂風

從容行進

嚴整

攻城掠地

駐守防禦

隱蔽

陰；動如雷震。

如寇林，

無懈可擊。

烏雲蔽日 大軍出動 雷霆萬鈞

1. 分別去

分眾：2. 兵分數路。

掠鄉分眾；擴地分利；懸權而動。

分利：1. 分兵扼守要害。

2. 裂土分侯。

掠奪敵國鄉邑 開拓疆土

結論：

先知「迂直之計」者，勝。此「軍爭」之法也。

道理

爭奪勝利條件 原則

懸權而動：會戰結束後，迅速集結兵力，隨時保持機動，尋找時機，再予重重致命一擊。

* 指揮系統

四、《軍政》曰：「言不相聞，故為之金鼓；視不相見，故為之

古兵書名

用語言指揮聽不到

金鼓

用動作指揮看不到

旌旗」。

夫金鼓、旌旗者，所以一軍之耳目也；

軍既專一，則（勇者）不得獨進；（怯者）不得獨退。此用眾之法

統一

怯

指揮

方法

勇猛士兵

冒然單獨

怯弱

擅自單獨

大軍作戰

也。

前進

後退

故（夜戰）多火鼓；（晝戰）多旌旗。所以變（軍之耳目）也。

晝

火光鼓聲 白天

靈活改變

* 破敵四訣（四治）

五、三軍可奪氣；將軍可奪心。

挫傷其銳氣，

動搖其決心，

打擊其士氣，

喪失其鬥志。

飽滿旺盛 怠惰低落
是故朝氣銳；晝氣憤；暮氣歸。
初戰 一段時間後 最後 徹底衰亡
善用兵者，

一鼓作氣，再而衰，三而竭。

1. 避其銳氣，擊其惰歸。此治氣者也。
避開 對付 攻擊 正確運用方法。
2. 以治待亂，以靜待嘩。此治心者也。
我軍的嚴謹 敵軍的混亂 軍心 靜：我軍的穩定。
嘩：敵軍的躁動。
3. 以近待遠，以逸待勞，以飽待飢。此治力者也。
就近進入戰場 從容休整 糧草充足 戰鬥力 遠：長途奔來。
4. (無邀)正正之旗，(無擊)堂堂之陣。此治變者也。
迎擊 旗幟整齊， 攻擊 士氣旺盛 靈活機應
部署周密 陣容嚴整

* 防敗八戒

六、故用兵之法，

1. 高陵勿向，
高地 正面仰攻
2. 背丘勿逆，
背倚丘陵 逆向迎擊
3. 佯北勿從，
佯裝敗北 追擊
4. 銳卒勿攻，
精銳部隊 銳氣正盛
5. 餌兵勿食，
誘餌之兵
6. 歸師勿遏，
撤退回國 阻止
7. 圍師必缺，
包圍 缺口
8. 窮寇勿迫，
已陷入絕境 逼迫
此用兵之法也。
法則

* 19世紀瑞士軍事戰略家若米尼，6個層次畫分。

1. 政策 (五事七計中的道)
2. 戰略 (先勝而後戰)
(政策是我對別人的政策，戰略是我的戰略)
3. 大戰術
4. 戰爭勤務。(馬車千馬、革車千乘……)
5. 工程藝術
6. 基礎戰術(高陵勿向……)

九變：作戰中的各種機變，即在軍事行動中，要根據不同情況靈活運用，做到應變自如，而不要墨守成規。

九變第八

的變通

* 應變的作法：

一、孫子曰：凡用兵之法，將受命於君，合軍聚合，

法則 將帥

君主

徵集民衆，組成軍隊，安營紮寨。

五利

1. 圯地無舍；

如毀壞 停留宿營

不可在難以通行的山林險阻、沼澤等地宿營。

2. 衢地交合；

四通八達

交合：結交鄰國為後援。

3. 絕地無留；

水草糧食缺乏，部隊難以生存的地方。

4. 圍地則謀；

防範和謀劃

圍地：地形四面險阻、出入通路狹窄的地方。

5. 死地則戰。

殊死作戰

死地：不經過死戰就無法生存的地方。

五利

1. 途有所不由；

道路 通過

2. 軍有所不擊；

敵軍 攻擊

3. 城有所不攻；

城池 攻占

4. 地有所不爭；

爭奪

5. 君命有所不受。

* 九變之利益

二、1. 故將通於「九變」之利者，知用兵矣；

將帥通曉

利益

2. 將不通「九變」之利，雖知地形，不能得地之利矣；

將帥不通曉

地利之便

3. 治兵不知「九變」之術，雖知「五利」，不能得軍之用矣。

具體手段和方法

充分發揮軍隊的作用。

* 權衡利害

權衡再顧
三、是故智者之慮，必雜於利害，^①（雜於利）而務可伸也；^②（雜於害）而患可解也。
考慮問題 益處害處 事務發展

禍患 解除
是故^①屈諸侯者（以害）；^②役諸侯者（以業）；^③趨諸侯者（以利）。
利益
屈服 害怕 勞役 事 引誘 不利

* 要有充分準備

① 故用兵之法，無恃（其不來），恃吾有（以待之）；
寄望 依靠 充分的準備
② 無恃（其不攻），恃吾有（所不可攻）也。
進攻 力量 無法進攻

* 五種將帥的弱點

五、故將有「五危」，
將帥 致命的弱點

1.（必死）可殺；

有勇無謀，只知死戰硬拼

殺：招致殺身之禍

2.（必生）可虜；如

貪生怕死，臨陣畏縮

虜：俘虜

3.（忿速）可侮；

易怒 急躁

侮：輕侮而輕舉妄動。

4.（廉潔）可辱；

一味廉潔如名

辱：誹謗而喪失理智。

5.（愛民）可煩。

仁慈愛民 煩擾過而不得安寧

受不了敵方的擾民行動，而採取相應的對敵行動。

凡此五者，將之過也，用兵之災也。

軍隊 將帥 將帥 過錯

災難

（覆軍）殺將，必以「五危」，不可不察也。

覆滅 被殺

慎重

處軍：行軍作戰中，在各種不同的地形條件下，軍隊行軍、作戰、駐紮諸方面的處置方法。

相敵：觀察判斷敵情。

行軍第九

* 四種地形部署原則 處置 部署 觀察

一、孫子曰：凡處軍相敵，

1. ^①絕山(依谷)；^②視生(處高)；^③占隆無登，此處山之軍也。

通過 沿有水草的山谷 占據 迎攻

2. ^①絕水(必遠水)；客絕水而來，勿迎之於渡水內，令半渡而

橫渡 遠離 敵軍 迎擊 渡到一半

擊之，利；^③欲戰者，無附於水而迎客；視生處高，^④無逆水

攻擊 有利

緊靠

迎擊敵軍

不要逆著水流，在敵軍的下游佈陣或駐紮，以防敵軍投毒、順流來攻

流，此處水上之軍也。

^①鹽鹼地 只有離開

3. 絕斥澤，唯亟去(無留)；若交軍於斥澤之中，必依水草而背或是決堤淹我。

通過 沿澤地迅速 停留 遭遇敵人

靠近

背靠

眾樹，此處斥澤之軍也。

樹林

背靠

4. (平陸處易)而右背高，前死後生，此處平陸之軍也。

右：古時，以右為上。

平原地帶 平坦 最好 高地 低 高

凡此四軍之利，黃帝之所以勝四帝也。

好處

四方部族首領

* 紮營的選擇

二、凡軍好高(而惡下)；(貴陽而賤陰)；(養生而處實)，軍無百疾，

紮營 乾燥高地 潮溼 乾燥 陰冷 靠近水草、便於放牧戰馬，放牛放羊餵豬、打水

是謂必勝。

低窪 向陽 潮溼 砍柴、糧道便利。

有利

丘陵堤防，(必處其陽)而右背之，此兵之利，地之助也。

最好背靠

行軍佈陣

得自地形的輔助。

上雨，水沫至，欲涉者，待其定也。

上游 洪水

過河

水勢平穩

* 小心某些地形

三、凡地有「絕澗」、^①「天井」、^②「天牢」、^③「天羅」、^④「天陷」、^⑤「天

絕澗：是一條深溝，前面水還不小，過不去。

天井：四面都高，下面還有水，是個天然的大井。

天牢：三面環絕，有一面可以進去，但進得去出不來。

天隙：即一線天。

天羅：草木深密，行動困難，刀槍施展不開，弓也拉不開，箭也射不出來。

天陷：地勢低窪，道路泥濘，車馬過不去，天然陷阱。

隙」，必亟去之，勿近也。

①(吾遠之，敵近之)；(吾迎之，敵背之)。

軍旁有險阻、潢井葭葦、山林翳薈者，必謹復索之，此伏奸細。

奸之所處也。長滿水草的窪地帶 草木長的很茂盛的山林地帶。

大觀察判斷敵情

1. (敵近而靜者)，恃其險也；

仗著 險要的地形

2. (敵遠而挑戰者)，欲我之進也；

引誘 進入圈套。

3. (敵其所居易者)，利也；

平坦 好處

4. (眾樹動者)，來也；

搖動 襲來

5. (眾草多障者)，疑也；

結草為障 迷惑(敵軍布下的疑陣)

6. 鳥起者，伏也；

驚起 伏兵

7. 獸駭者，覆也；

受驚奔竄 鋪天蓋地之勢，大舉來襲。

8. (塵高而銳者)，車來也；

塵土 尖 戰車

9. (塵卑而廣者)，徒來也；

低 步兵

10. (塵散而條達者)，樵採也；

分散綿長 條狀 砍薪伐柴，並拖往營中。

11. (塵少而往來者)，營軍也；

稀疏 時起時落 正準備安營紮寨。

12. (辭卑而益備者)，進也；

使者言辭謙卑加緊戰備 準備發起進攻。

要紮營，一定要取輕騎四面觀察地形敵情，所以灰塵少，疏疏落落。

13. (辭強)而進驅者，退也；

強硬

揶揄退

進馬區：馬區馬也進逼，做出前進姿勢。

14. 輕車先出，居其側者，陣也；

輕型戰車 出動 部署 側翼 列陣作戰

15. (無約)而請和者，謀也；

受挫

陰謀

16. (奔走)而陣兵車者，期也；

頻繁調動 擺開兵車陣列 期求與我軍交戰。

17. 半進半退者，誘也；

往復徘徊

引誘

五、18. (杖)而立者，飢也；

倚杖手中兵器而站立

19. (汲)而先飲者，渴也；

從井中打上水

先：爭先

20. (見利)而不進者，勞也；

利益

疲勞過度

21. 鳥集者，虛也；

停集

空營

22. 夜呼者，恐也；

驚呼叫喊 恐懼

23. 軍擾者，將不重也；

驚擾紛亂 將帥 威嚴

24. 旌旗動者，亂也；

胡亂搖動 混亂

25. 吏怒者，倦也；

軍官急躁易怒 疲倦

26. 粟馬肉食者；軍無懸罐也；不返其舍者，窮寇也；

如：把人吃的糧食

樹枝架著煮飯的

軍營

準備拼死一搏。

拿來餵馬

陶鍋沒了，砸了，不要

了，不準備煮飯了。

出

下

下

部下

失去人心

肉食：把運糧的牛殺來吃。

六、27. 諄諄翕翕，徐與人言者，失眾也；

低聲議論 聚合 低聲下氣

28. 數賞者，窘也；

-再搞賞 無計可施

29. 數罰者，困也；

-再處罰 陷入困境

30. (先暴而後畏其眾者)，不精之至也；

凶暴 懼怕 部下 精明

31. 來委謝者，欲休息也。

派來使者送禮言好的 休兵息戰

32. 敵怒而相迎，久而不合，又不相去，必謹察之。

盛怒 對陣 交戰 撤退 謹慎觀察

*如何帶兵 兵力並非越多越好

七. 兵非益多也，惟無武進，足以併力、^①料敵、^②取人而已；

冒進

集中兵力

選拔人才

夫惟無慮(而易敵者)，必擒於人。

深思熟慮 輕視

1. (卒未親附而罰之)(則不服)，(不服)則難用；

士卒 親近依附

真心順服

2. (卒已親附)而罰不行，則不可用也。

不執行軍紀軍法

故令之以文，齊之以武，是謂必取。

教育

管理

軍紀、軍法

取得部下信任和擁戴。

1. (令素行)以教其兵，則兵服；

軍令平素執行

服從

文：懷柔寬仁。

2. (令素不行)以教其兵，則兵不服。

3. 令素行者，與兵相得也。

相互取得信任、相處融洽。

地形第十

*六種地形的用兵之道

一、孫子曰：地形有「通」者、有「掛」者、有「支」者、有

「隘」者、有「險」者、有「遠」者。

分狹窄之地，
兩邊高山，中間有谷。

險要的地形，
易守難攻之地。

敵我相距很遠

1. 我可以往，敵可以來，曰「通」。「通」形者，先居高地，
去 地形 佔領 向陽

利糧道，以戰則利。

通暢 作戰 有利

2. 可以往，難以返，曰「掛」。「掛」形者，敵無備，出而勝
② 退回 沒有防備 出兵

之；敵若有備，出而不勝，難以返，不利。

掛：地形前平後險，
易出難入的地區。

3. 我出而不利，敵出而不利，曰「支」。「支」形者，敵雖利

以利益引誘我

我，我無出也；引而去之，（令敵半出而擊之），利。支：敵我雙方皆可據險
不可出擊 佯裝引軍撤退 出動到一半 對峙，不易發動進攻

4. 「隘」形者，我先居之，必盈之以待敵；若敵先居之，盈的地區。
分 佔領 準備充足

而勿從，不盈而從之。

不要攻打 迅速攻取

隘：兩山之間狹窄的通道。

5. 「險」形者，我先居之，必居高陽以待敵；若敵先居之，

引而去之，勿從也。

6. 「遠」形者，勢均，難以挑戰，戰而不利。

兵力相當 將帥

凡此六者，地之道也，將之至任，不可不察也。

利用地形作戰的原則 重要責任 認真考察研究。

必盈之以待敵：一定要動用充足的兵力
堵住隘口，以對付來犯的敵軍。

* 六種必敗的情況

二、凡兵有「走」者、有「馳」者、有「陷」者、有「崩」者、有「亂」者、有「北」者。

1. 打敗仗 2. 敗走 3. 潰散 4. 陷落 5. 雜亂 6. 敗北

凡此六者，非天之災，將之過也。
將帥過失

1. 夫勢均，以一擊十，曰「走」。

雙方其他條件都相當

2. 卒強將弱，曰「馳」。 兵士強悍，將領懦弱，指揮不動，紀律鬆弛。

3. 將強卒弱，曰「陷」。 將官勇猛頑強，但士卒沒有戰鬥力，導致將官孤身奮戰，力不能支，最終陷於失敗。

4. (大吏怒而不服)，遇敵愾而自戰，將不知其能，曰「崩」。
不服從軍紀 小將 怨怒 意氣用事 擅自 了解 能力、性情

5. 將弱不嚴，教道不明，吏卒無常，陣兵縱橫，曰「亂」。

將帥懦弱 威嚴 訓練、教育 官失 法紀 雜亂無章

6. 將不能料敵，以少合眾，以弱擊強，兵無選鋒，曰「北」。

將帥 正確判斷敵情 擊 挑選精銳

凡此六者，敗之道也，將之至任，不可不察也。

失敗原因 重大責任 認真考察研究。

* 將帥必須熟悉地形

選鋒：勇敢善戰的士卒組成的精銳部隊。

三、夫地形者，兵之助也。 輔助條件

料敵制勝，(計險厄遠近)，(上將之道也)。

遠近：計算道路遠近。

正確研判敵情 地形險易情形 高明 方法

(知此而用戰者)必勝；(不知此而用戰者)必敗。

* 將帥品德

故(戰道)必勝，主曰(無戰)，(必戰)可也；(戰道)不勝，主曰(必戰)，(無戰)可也。

君主 戰情實情進行分析 不打

對個人處境不在意 (只求符合國家利益, 只求保全百姓及士卒)

故進不求名, 退不避罪, 唯人是保, 而利合於主, 國之寶也。
保全 (國) 寶貴資產
士卒百姓 符合

* 將帥領善之道

① (視卒如嬰兒), (故可以與之赴深溪); (視卒如愛子), (故可與之共患難)

俱死。

同生共死
① 厚而不能使; ② 愛而不能令; ③ 亂而不能治。譬若驕子, 不可過分寬厚 指使 溺愛 命令 違法亂紀 治理 如同馬騫生慣養的小孩。
用也。

* 將帥能力

1. (知吾卒^{知己}之可以擊), (而不知^{不知彼}敵之不可擊), 勝之半也;
2. (知敵之可擊^{知彼}), (而不知吾卒^{不知己}之不可以擊), 勝之半也;
3. (知敵之可擊^{知彼}), (知吾卒^{知己}之可以擊), (而不知地形^{不知地形}之不可以戰),

勝之半也。

* 結論:

五、故知兵者, 動而不迷, 舉而不窮。採取的戰略戰術變化無窮使敵人真正懂得用兵的將帥 行動 迷惑 戰術措施 難以捉摸。
故曰: (知^{知彼}知^{知己}), (勝^{乃不殆}); (知^{知天}知^{知地}), (勝^{乃不窮})。
敵人 危險 天時 地利 窮盡

九地第十一

* 不同地形的作戰原則

1. 用兵之法，有「散地」；有「輕地」；有「爭地」；有「交地」；有「衢地」；有「重地」；有「圯地」；有「圍地」；有「死地」。
- 地形
1. 散地
2. 輕地
3. 爭地
4. 交地
5. 衢地
6. 重地
7. 圯地
8. 圍地
9. 死地
- 原則
5. 衢地
6. 重地
7. 圯地
8. 圍地
9. 死地
- 兵家必爭之地
5. 四通八達
6. 難返之地
7. 損壞

1. 諸侯自戰其地者，為「散地」。是故「散地」則無戰；
士卒戀土，適近易散。

2. 入敵之地（不深者），為「輕地」。是故「輕地」則無止；
在本國境內作戰的地區 不宜作戰
入敵未遠，適近輕返，不宜停留

3. 我得亦利，敵得亦利者，為「爭地」。是故「爭地」則無

攻；

應該搶先敵人占領，若是敵人已經搶先占領，則不宜勉強進攻。

4. 我可以往，敵可以來者，為「交地」。是故「交地」則無絕；
前往 前來 平原無險，交通發達
部隊要首尾相連，中間不要有空檔。

絕；

5. 諸侯之地三屬，（先至而得天下眾者），為「衢地」。是故「衢地」則合交；
三國交界之地 諸侯 結交諸侯為己援

地」則合交；

搞好外交，和第三國結盟。

6. 入敵之地深，背城邑多者，為「重地」。是故「重地」則掠；
腹地 背靠

掠；

掠取糧草物資

7. 山林、險阻、沼澤，凡難行之道者，為「圯地」。是故「圯地」則行；
迅凍通過

地」則行；

迅凍通過

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

8. (所由入者)隘，(所從歸者)迂，(敵寡)可以(擊吾之眾者)，為「圍地」。是故「圍地」則謀；

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

9. (疾戰則存)，(不疾戰則亡)者，為「死地」。是故「死地」則戰。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

* 一般作戰原則

二、古之善用兵者，

能使敵人(前後不相及)；(眾寡不相恃)；(貴賤不相救)；(上下不相收)；(卒離而不集)；(兵合而不齊)。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

(合於利而動)；(不合於利而止)。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

敢問：「敵(眾整)而(將來)，待之若何？」

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

曰：「先奪其所愛，則聽矣。」

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

兵之情貴速，

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

(乘敵之不及)；(由不虞之道)；(攻其所不戒也)。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

* 深入敵境作戰之原則

基本原則

三、凡為客之道，

深入則專，主人不克；

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

掠於饒野，三軍足食；

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

掠奪富饒田野上的莊稼

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

投之無所往：投置於無路可走的絕境。

死焉不得：士卒敢於拼死，焉有不得勝之理。

士人盡力：士卒到了這種境地，就不得不盡力了。

休養士卒

士氣

謹養而勿勞，並氣積力；

謹慎 疲勞 保持 養精蓄銳

(運兵計謀)，為不可測。

部署兵力巧設計謀 使敵人無法揣測我軍的意圖。

*不得已

投之無所往，死且不北，死焉不得，士人盡力。

寧願戰死 逃跑

兵士甚陷則不懼，無所往則固，深入則拘，不得已則鬥。

深陷於危險的境地 不再存在恐懼 軍心穩定 集中精神 殊死奮戰

是故其兵

①(不修)而戒；②(不求)而得；③(不約)而親；④(不令)而信。

整治 加強戒備 完成任務 親密團結 遵守紀律

禁祥去疑，至死無所之。

占卜迷信 疑惑 他們至死也不會逃避 不是

吾士無餘財，非惡貨也；無餘命，非惡壽也。

士卒 多餘 厭惡 錢財 置死生於度外 不想長壽

令發之日，士卒(坐者)涕沾襟，(偃臥者)涕交頤。

作戰命令下達 淚溼衣襟 躺 淚流滿面

投之無所往者，諸、薊之勇也。

走投無路 專諸 曹叡 勇猛無畏

*一切都是不得已。

自我策應

④、故善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇也。

古代傳說中的一種蛇。

1. (擊其首)則尾至；(擊其尾)則首至；(擊其中)則首尾俱至。

頭部 尾部 救援

中段

敢問：「兵可使(如率然乎)？」。

用兵

曰：「可」。

夫吳人與越人相惡也，當其同舟而濟，遇風，其相救也如

世仇

渡河

暴風雨

左右手。

把車輪埋起來
是故方馬埋輪，未足恃也。

齊心協力 把馬並排地繫在一起 靠不住 發揮作用

齊勇如一，政之道也；剛柔皆得，地之理也。

奮勇作戰 一人 管理教育有方 強者弱者 恰當利用地形

故善用兵者，攜手若使一人，不得已也。

統率三軍

這是因為客觀形勢迫使部隊不得不這樣。

*將帥該做的事

將帥 沈著冷靜 公正嚴明
五、將(軍之事)，靜(以幽)，正(以治)。

統率軍隊 要點 幽深莫測 井然有序

能愚士卒之耳目，使之無知。 不是愚民，是保密。每個人只知道自己的任務，不知道整體的作戰意圖和計畫。

易(其事)，革(其謀)，使人無識；易(其居)，迂(其途)，使人不得

變更 作戰 變更 原定 無法識 改變 駐地 故意迂迴
慮。部署 計畫 破真相 繞路前進

帥與之期，如登高而去其梯；

賦予作戰任務 撤

帥與之深入諸侯之地，而發其機，焚舟破釜。

觸發弩機，射出弩箭。 金剛子

若驅群羊，驅而往，驅而來，莫知所之。

去

不知道前往何處。

聚三軍之眾，投之於險，此謂將(軍之事)也。

聚集 ② 攻防進退 危險的境地

九地之變，屈伸之利，人情之理，不可不察。

應變處置

利害得失

全軍上下的

心理狀態。

周密考察

凡為客之道，

在敵國境內作戰

深則專；淺則散。

專：軍心專一。

散：軍心涣散。

深入敵境 淺入敵境

去國越境而師者，「絕地」也；

離開

作戰

2. 入淺者，「輕地」也；

5. 四通者，「衢地」也；

四通八達

6. 入深者，「重地」也；

8. 背固前隘者，「圍地」也；

險阻 狹隘

9. 無所往者，「死地」也。

* 九地之補充說明

六、1. 是故「散地」，吾將一其志；

統一軍隊意志

2. 「輕地」，吾將使之屬；

軍隊佈署相連接，相互策應。

3. 「爭地」，吾將趨其前；

搶先佔領

4. 「交地」，吾將謹其守；

謹慎防守

5. 「衢地」，吾將固其結；

①

鞏固 列國結盟

6. 「重地」，吾將繼其食；

保障 糧草

7. 「圯地」，吾將進其途；

②

迅速通過

8. 「圍地」，吾將塞其闕；

堵塞 缺口

9. 「死地」，吾將示之以不活。

顯示死戰的決心。

故兵之情，

①

心理狀態

③ 身陷險地

圍則禦；不得已則鬥；過則從。

竭力抵抗

拼死戰鬥

聽從指揮

1.
七、是故不知諸侯之謀者，不能與交；

戰略意圖 結交

2. 不知山林、險阻、沼澤之形者，不能行軍；

地形

3. 不用嚮導，不能得地利。

四五者，不知一，非霸王之兵也。

九地

稱霸諸侯 號令天下

夫霸王之兵，伐大國，則其眾不得聚；

進攻

動員集結

威加於敵，則其交不得合。

兵威、國威

他國不能與敵國結交。

自己的戰略意圖。

是故不爭天下之交，不養天下之權，信己之私，威加於

不用爭著

結交

培養哪一國的勢力 施展

兵威

敵，則其城可拔，其國可隳。

城邑

國都

摧毀

施(無法之賞)；懸(無政之令)。

超出慣例

頒發

打破常規

犯三軍之眾，若使一人。

賞罰明確

指揮

(犯之以事)，勿告以言；(犯之以利)，勿告以害。

佈達 作戰任務

意圖

有利的一面

危險的一面

(投之亡地)然後存，(陷之死地)然後生。夫眾陷於害，(然後能

危地

轉危為安

起死回生

深陷 險地

為勝)。

故為兵之事，

指導作戰

關鍵

集中兵力攻擊敵人一點

巧妙用兵

在於順詳敵之意，並敵一向，千里殺將，此謂巧能成事者

假裝順著

意圖

千里奔襲，斬殺敵將

實現剋敵致勝的目的。

也)。

詳：佯 = 假裝

八、是故政舉之日，^{封鎖關口}夷關折符，^{往來}無通其使，^{反覆計議}礪於廊廟之上，以
^{決定戰爭行動之日}誅其事；^{廢除通行符證}^{使節}^{廟堂(最高決策機構)}

^{謀劃決定}敵人開闔，^急必亟入之；

^{出現疏失空隙}先其所愛，微與之期；

其所愛：奪取敵人戰略要地。

^{首先}踐墨隨敵，^無以決戰事。

^{實行戰略計畫}是故始如處女，敵人開戶；

^{開始}後如脫兔，^{柔弱沉靜}敵不及拒。

^{隨後}隨而後，^{措手不及}無從抵抗。

風土禁火

火攻第十二

* 火攻種類及說明：

一、凡火攻有五：一曰「火人」，二曰「火積」，三曰「火庫」，
焚燒敵人軍馬 糧草 車馬

四曰「火庫」，五曰「火隧」。
倉庫 運輸設施

行火(必有因)，煙火(必素具)。

條件 發火用的器具、燃料等物。

素：平素 具：準備

發火有時，起火有日。

放 適當的時候 有利的日子。

1. 時者，天之燥也；

乾燥 燥

2. 日者，月在箕、壁、翼、轸也，凡此四宿者，風起之日

古代星宿名，是二十八宿中的四宿。

也。

* 五種放火的原則(五火)

二、凡火攻，必因五火之變而應之，

變化 以兵勢配合火勢變化使用。

1. 火發於內，則早應之於外；

敵營內 策應 敵營外

2. (火發)而其兵靜者，待而勿攻，(極其火力，^①可從而從之，^②不

火燃燒 保持鎮靜 等待觀察 等到火勢最 進攻

可從而止)；

停止

3. 火可發於外，無待於內，以時發之；

火燃放 等待內應 時機成熟

4. 火發上風，無攻下風；

進攻

5. 晝風久，夜風止。

白天

心中有數，靈活運用。

凡軍必知五火之變，以數守之。

故以火佐攻者明，以水佐攻者強。水可以絕，不可以奪。

輔助 效果顯著

加強

將敵軍分割

摧毀

隔絕

(焚燒敵人的
物資器械)

* 君主、將帥注意事項：

三、夫戰勝攻取，而不修其功者，凶，命曰「費留」。

鞏固 戰功 凶險

白費

故曰：明主慮之，良將慎之。

慎重考慮

嚴肅處理

(非利不動)；(非得不用)；(非危不戰)。

國家有利 行動 取勝把握 用兵 危急關頭 輕易開戰

主不可以怒而興師；將不可以慍而致戰。

君主

憤怒

興兵打仗

出憤怒

出陣求戰

(合於利而動)；(不合於利而止)。

國家利益 用兵

停止

怒可以復喜；慍可以復悅。

恢復

高興

亡國不可以復存；死者不可以復生。

故明主慎之，良將警之。

慎重

時時保持警惕

此安國全軍之道也。

安定 保全

基本道理

修功：

1. 鞏固戰果

2. 修明政治

軍事勝利之後，必須有政治
勝利，否則，軍事勝利反而
會成為災難。

八家一個井田，一家當兵，七家負責後勤運輸供奉，
所以十萬之師，需要七十萬家供養，耗費巨大。

用間第十三

* 戰爭的花費遠大於間諜的花費 運用間諜

一. 孫子曰：凡興師十萬，出征千里，公家之俸，百姓之費，
出兵 開支 耗費

日費千金。

疲憊
內外騷動，怠於道路，不得操事者七十萬家。
前線方動亂不安 操作農事

相守數年，以爭一日之勝，而愛爵祿(百金)，不知敵之情
僵持 吝惜

者，不仁之至也，非民之將也，非主之佐也，非勝之主
極點 將領 且力手輔佐 君王、主宰
也。

* 敵情來自於間諜

二. 故明君(賢將)，所以動而勝敵，成功出於眾者，先知也。

出兵 超出 預先掌握敵情
先知者，不可取於鬼神，不可象於事，不可驗於度，必取

於人，(知敵之情者也)。
求神問鬼 不可用相似的現象作類比推測。 ①不能用日月星辰運行的位置來驗證敵情。 ②不能用事物的一般規律、經驗來猜度，因為任何例外都可能發生。

* 間諜有五種

三. 故用間有五：有^{1.}「鄉間」，有^{2.}「內間」，有^{3.}「反間」，有^{4.}「死

間」，有^{5.}「生間」。

敵人不知道消息是從哪裡洩露的

五間俱起，莫知其道，是謂「神紀」，君之寶也。

規律 神妙莫測

1. 「鄉間」者，(因其鄉人)而用之；

收買 敵國當地人

2. 「內間」者，(因其官人)而用之；

敵國官吏

為誑事於外：假裝洩露機密，故意向外散佈虛假消息，以欺騙、迷惑敵人。

3. 「反間」者，(因其敵間)而用之；

策反間諜

敵方間諜

4. 「死間」者，為誑事於外，令(吾間)知之，而傳於(敵間)也；

迷惑

我方間諜

敵方間諜

5. 「生間」者，返報也。

派往敵方偵察而能路著回來報告敵情的人。

* 莫親於間

四. 故三軍之事^{1.}(莫親於間)，^{2.}(賞莫厚於間)，^{3.}(事莫密於間)。

親近、親信

獎賞優厚

事情秘密

1. 非聖賢不能用間，非仁義不能使間，非微妙不能得間之

睿智超群

使用

仁慈慷慨

使用

這是非常微妙之間的思考，

實。

如果吝惜爵祿金錢，不能真誠

才能得到實情。

對待間諜，就不能使其樂於效命。

微哉！微哉！無所不用間也。

微妙

(間事未發)而先聞者，(間與所告者)兼死。

都

處死間諜，是懲罰他洩密。

處死知道秘密的人，是為了滅口。

1. 還在進行 先行洩露 知道機密者
凡軍之所欲擊，城之所欲攻，人之所欲殺，必先知其守

負責守門的官吏

主管將領

將、左右、謁者、門者、舍人之姓名，令(吾間)必索知之。

左右親信

負責傳達

幕僚

偵察清楚

通報的

官吏

* 反間的重要

五. 必索敵人之間來間我者，因而利之，導而舍之，故反間可

查出

間諜

探查

收買

利用

引導

釋放

策反間諜

得而用也；

誘導

1. 因是而知之，故「鄉間」、「內間」可得而使也；

根據此(反間)

使用

2. 因是而知之，故「死間」為誑事，可使告敵；

告誑、傳播

3. 因是而知之，故「生間」可使如期。

40 按照預定時間返回報告敵情。

五間之事，主必知之，知之必在於「反間」，故「反間」不

可不厚也。

優厚的待遇

* 再次強調間諜的重要性。

六、昔「殷」之興也，伊摯在「夏」；

殷商 興起 伊尹 在夏朝為官。

夏 → 商 → 周

「周」之興也，呂牙在「殷」。

周朝(周武王) 姜子牙 在殷商為官

故惟明君(賢將)，能以(上智)為間者，必成大功。

智慧高超

此兵之要，三軍之所恃(而動也)。

關鍵

依賴、
依靠

※

(全文完)