

SUNZISHUO



蔡志忠漫画

# 孫子說

兵学的先知



生活·讀書·新知三聯書店



我 帮 找 网

wobangzhao.com

视频教程·亲测神器·打包素材·高薪技术

目次

兵学的先知——孙子

徐瑜 2

孙子说——兵学的先知

【孙子的生平】

【第一】 决胜于庙堂之上——始计篇

5

【第二】 速战速决——作战篇

14

【第三】 不战而屈人之兵——谋攻篇

27

【第四】 胜兵先胜——军形篇

35

【第五】 正合奇胜——兵势篇

51

【第六】 致人而不致于人——虚实篇

59

【第七】 以迂为直——军争篇

67

【第八】 为将之道——九变篇

74

【第九】 处军相敌——行军篇

82

【第十】 地道将任——地形篇

90

【第十一】 胜敌之地、主客之道——九地篇

98

【第十二】 以火佐攻——火攻篇

106

【第十三】 知敌之情——用间篇

118

122

## 兵学的先知——孙子

自有人类以来，战争在历史上就未曾停止。中国历史上相传黄帝曾以七十战而定天下，黄帝之后，五千年间，无代不有战争，国家由战争而立，亦由战争而亡，国家在战争之中交替兴革，历史也在战争之中随之演进。《吕氏春秋》上说：“古圣王有义兵而无有偃兵。兵之所自来者上矣，与始有民俱。凡兵也者，威也，威也者，力也。民之有威力，性也。性者所受于天也，非人之所能为也。武者不能革，而工者不能移，兵所自来者久矣。”（《孟秋纪》）（《吕氏春秋》）自人性说明战争之起源，虽不无商榷之处，但是战争无法在人类社会中消弭，却是不可否认的事实，因此人类对于战争应有正确的知识和认识。

战争既是人类社会所不可避免者，所以历代讲武论兵者，均就不同的角度去观察战争、研究战争，以期求得一种适应战争的态度和方法，孙子就是其中最杰出者。孙子是中国最伟大的兵学大师，他所身处的时代正是战争最频繁、诸侯兼并最剧烈的春秋时代，而他的十三篇兵法，不仅言简意深，归纳出战争的原理原则，而且是最有系统的军事理论，举凡战前之准备，策略之运用，作战之布署，敌情之研判等，无不详加说明，巨细靡遗，周严完备，我国历代将帅没有不读《孙子兵法》。这部书的，凡是讲武论兵者，皆以孙子的兵学思想为依归，孙子所主张的智、信、仁、勇、严，成为两千五百年来中国军人的「武德」。

在孙子的兵学思想熏陶下，历代名将几乎皆循着他所揭示的战争原理原则，统军作战，克敌制胜，他在中国兵学上的地位，如同孔子在儒学上的地位一样，因此我们可以说：孙子是中国的「兵圣」。

《孙子兵法》问世后，即广泛的流传，韩非子《五蠹》篇中说：「今境内之民皆言兵，藏孙吴之书者家有之。」可见早在战国时代即已家喻户晓。汉代时，武帝看大将军霍去病不好古籍，「尝欲教之吴孙兵法。」（见《汉书·卫青霍去病传》）三国时，曹操最赞赏《孙子兵法》，他是第一个为兵法做注解的人。曹操之后，历代都有人研究，有的从文学的意义上注解，有的就语句的内容发挥，有的用以往的战史印证，计有百余家之多，《孙子兵法》受到历代的重视程度，可见一斑。近现代研究《孙子兵法》者，不仅对十三篇原文多方考订校正，而且自现代军事观点发挥孙子兵学精义，对孙子之战略战术思想研究最多，也最深入。

不仅我国军事教育重视《孙子兵法》，世界各国亦莫不然。日本接触《孙子兵法》最早，也最用心研究，平安时代藤原佐世的「国见在书目录」中已有记载，相传是奈良时代的吉备真备所带回。日本历代对《孙子兵法》的注家之多，不在我国之下，而且分流派，如「北条派」、「山鹿派」等，各有其师承。早期日本流传的兵法，如《甲阳军鉴》、《信玄全集》、《兵法记》、《兵法秘传》等，都是以孙子的兵学思想为中心，日本人是崇拜孙子，尊称他为「东方兵圣」，以示崇敬。

在欧美方面，一七七二年时，传教士亚茂德（J. J. M. Amicy）译《孙子兵法》为法文，名为《中国之军事艺术》（Art Militaire des Chinois）这大概是第一部西方译本，拿破仑及德皇威廉第二均曾大加赞赏。另外英人盖尔斯则在一九一〇年出版《孙子的战争艺术》（Sun Tzu on the Art of War）英文译本，此后欧美各军事院校均以《孙子兵法》为必读经典。一九六四年美国陆军汤玛斯将军编辑的《战略之根基》（Roots of Strategy）中，也以《孙子兵法》为世界兵学代表作之一，可见孙子在现代军事思想中的价值，孙子实在可以称为「世界兵圣」。

《孙子兵法》一共是十三篇，这十三篇是：始计、作战、谋攻、军形、兵势、虚实、军争、九变、行军、地形、九地、火攻、用间。构成一套体系完整的战略战术思想。但由于孙子的时代距今已有两千五百年，受古代语言文字的局限，一般人不尽能通识其中蕴含的意义，尤其不易成为通俗性的读物，而现在蔡志忠先生以漫画的方式把十三篇《孙子兵法》图解说明，不但文字使用白话，让人人能懂，而且人物造型也完全通俗化，使读者可以在画中人物身上，理解兵学的基本知识，这可说是一项空前的创举，值得大力推广。

其实，孙子的思想不仅影响中外军人，即一般人而言，孙子所创立的许多观念也早已深深的注入中国人的脑海中，举例而言，如：「胜兵先胜」、「不战而屈人之兵」、「知己知彼」、「以迂为直」、「攻其无备，出其不意」、「致人而不致于人」等，这些观念已不是单纯的军事术语，同时也成为一般人习见的口语，这些口语所涵括的意义，正代表许多中国人行为上的准绳，往往在不知不觉之中，运用这些三原理原则，只是一般人习为不察罢了。所以蔡志忠先生运用他的绘画技巧，把经典用通俗漫画表达出来，读起来倍感亲切，实在是极有意义的一件事了。

## 孙子兵法（生平）

春秋时期吴国孙武者，后人尊为孙子，  
不但是出类拔萃的军事天才，  
而且是中国历史上首屈一指的兵学大师。  
他建立了中国军人的武德，  
也塑造了中国军人的典型。



孙武的  
生平



孙子名叫武，是春秋  
时代齐国人，著有孙子  
兵法十三篇。



他曾将所著兵法进  
献给吴王阖闾。



好极了！写  
得太好了。



先生所  
著兵法十  
三篇我都  
看过了，  
可不可以  
拿来实地  
操演部队  
呢？







于是吴王便传旨，找来一百八十名宫女，孙子将她们编成两队，令吴王的两位宠姬分任队长，并令全体持戟。



你们知道胸部、左右手和背面的位置吗？

知道。

知道。

11

好！  
等一下我发  
令时，我说  
前你们就要  
朝自己前胸  
所对的方向  
看。



12

我说左就  
看左手，右  
就看右手，  
后就往背后  
看，明白了  
吗？



13

明白。



14

准备刑具  
侍候，谁  
不听令行  
事就依军  
法处分。



15

注意听  
我的口  
令，依  
命令行  
动！











向前起步。  
走。

36 孙子另命二位  
宫女为队长，  
于是再击鼓下  
号令，这次宫  
女们完全遵照  
号令行动，再  
也不敢出声嬉  
笑。



37 队伍已操练  
整齐，大王  
可以下来亲  
自校阅。

38 现在这支  
部队任凭  
大王想怎么  
样使用都可  
以，即使赴  
汤蹈火也可  
以办到。



39 请将军解散  
部队，自行  
回宾馆休息  
吧！寡人  
没有心情  
下去了。

大王只是喜  
欢兵法理  
论，却不  
能用理论  
来实际用  
兵啊……

42 41

吴王阖闾虽然  
不悦，但也明白  
孙子真能用兵，  
后来终于用孙子  
为将。

此后，阖闾以一个小小  
的吴国，西破强楚，攻  
入郢都，北上中原，威  
震齐晋；

43

使吴国的声  
名显扬于春秋  
诸国，那幕后  
的功臣就是孙  
子啊！

44



# 始计篇 第一

孙子曰：兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。故经之以五事，校之以计，而索其情，一曰道，二曰天，三曰地，四曰将，五曰法。

道者，令民与上同意，故可以与之死，可以与之生，而不畏危。天者，阴阳、寒暑、时制也。地者，远近、险易、广狭、死生也。将者，智、信、仁、勇、严也。法者，曲制、官道、主用也。凡此五者，将莫不闻，知之者胜，不知者不胜。

故校之以计，而索其情。曰：主孰有道？将孰有能？天地孰得？法令孰行？兵众孰强？士卒孰练？赏罚孰明？吾以此知胜负矣。将听吾计，用之必胜，留之，将不听吾计，用之必败，去之。

计利以听，乃为之势，以佐其外；势者，因利而制权也。

兵者，诡道也。故能而示之不能，用而示之不用，近而示之远，远而示之近。利而诱之，乱而取之，实而备之，强而避之，怒而挠之，卑而骄之，佚而劳之，亲而离之。攻其无备，出其不意。此兵家之胜，不可先传也。

夫未战而庙算胜者，得算多也；未战而庙算不胜者，得算少也。多算胜，少算不胜，而况于无算乎？吾以此观之，胜负见矣。







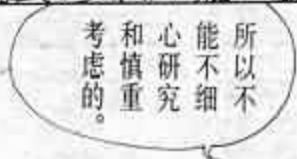
1



2



也关系到国家的存亡。



所以不能不  
细心研究和  
慎重考虑的。

3



道、天、地、  
将、法

所以要从五  
方面来比较  
'核算'探  
求其事实。

第一是  
治道、



第二是  
天时、

3



第三是  
地理、



第四是  
将领、

5



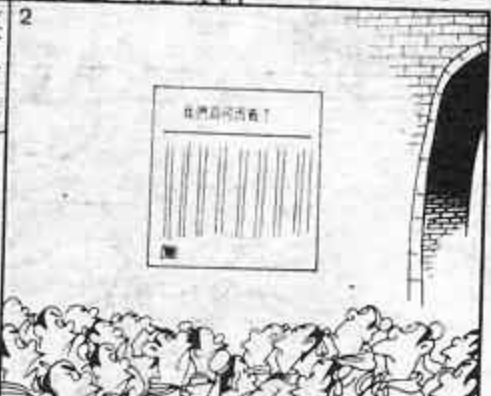
第五是  
纪律。



6

道

所谓「治道」就是要使人民和政府之间具备共同的信念。



人民和政府才能同心协力、同生死亡、共患难而怕牺牲。

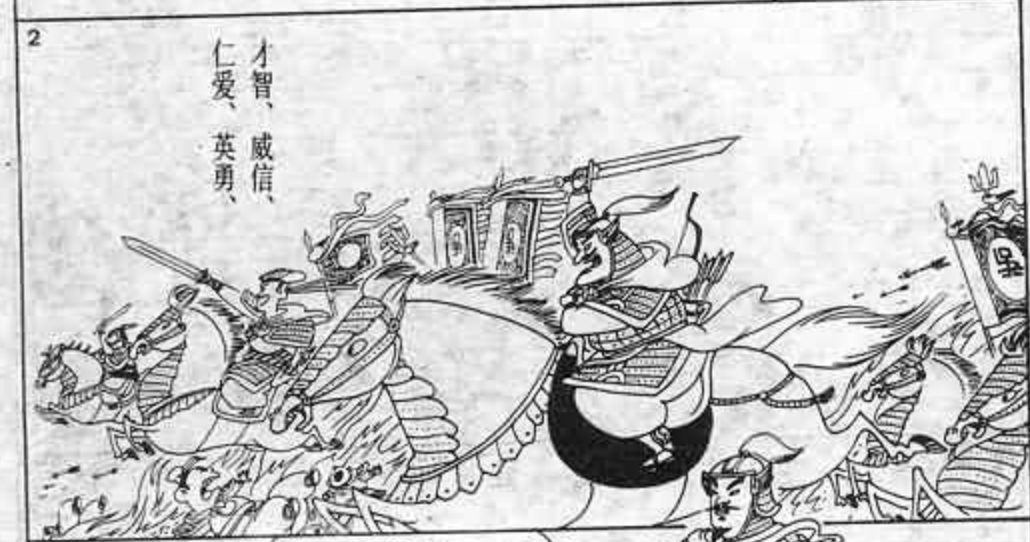






地







1

所以要从  
各方面来  
比较计算，  
探求其事  
实，然后自  
问……



七计



3

谁的将帅具有  
才能？



2

谁的政府能  
使全体军民  
同心协力？



5

谁的法令能  
贯彻实行？



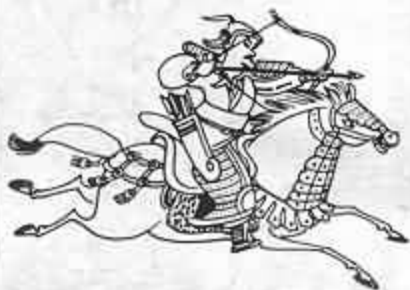
4

谁得天时地利？





谁的军队强大？



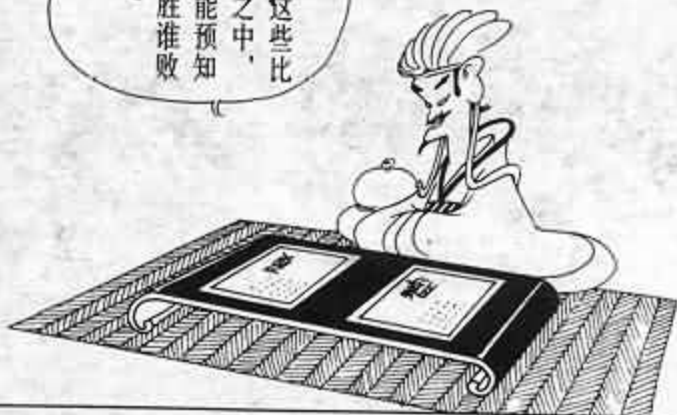
谁的兵士训练精良？



谁的赏罚公正严明？



从这些比较之中，便能预知谁胜谁败了。



战争是诡  
诈多端，  
斗智手段  
千变万化  
的行为。

诡道



要用兵，  
故意装作  
不要用兵，  
不要用兵。

有能  
力，故意  
装作  
没有  
能力；

休战和谈

哈哈兵  
力真少

欲攻远  
处，故  
意做出  
近攻的  
姿态。

欲攻近  
处，故  
意做出  
远攻的  
姿态。

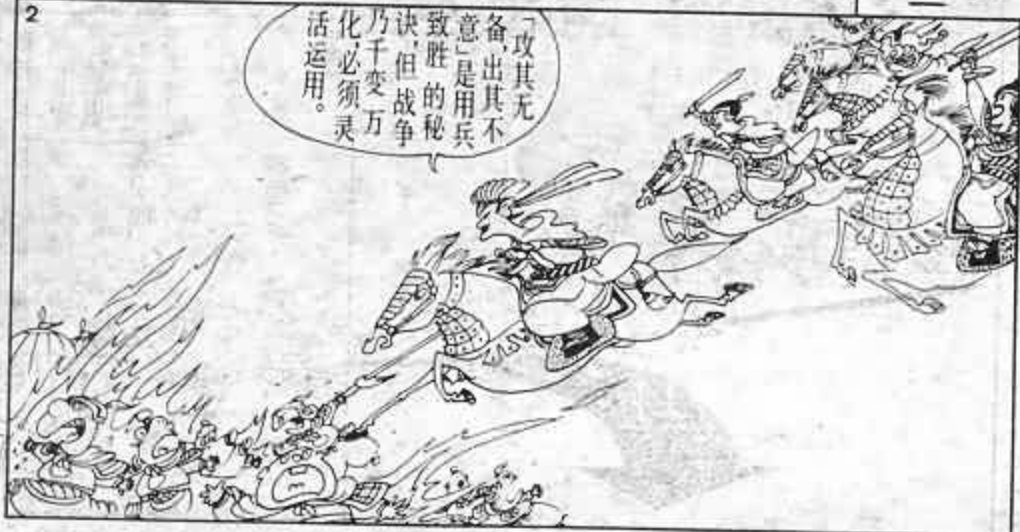


# 乘敌

或以小利引诱敌人；  
或在敌人内部制造混乱，  
再乘乱攻击；  
敌人充实无弱点时，  
全力戒备；  
敌人实力强大时，  
暂时退避；  
故意挑逗敌人使其发怒；  
故示弱使敌人松懈，  
敌人安佚时，  
设法使其疲于奔命；  
敌人团结时，  
设法离间分化。



「攻其无  
备，出其不  
意」是用兵  
致胜的秘  
诀，但战争  
乃千变万  
化，必须灵  
活运用。



庙算



战争未发生前，先在宗庙里计算比较敌我双方的优劣。



2 如我方所占的优势多，取胜的机会便大。



3 如我方所占的优势少，则得胜的机会便少。



4 精详计划，可以打胜仗；不精详的计划，不能打胜仗，何况没有计划呢？



5 我们用这种方法来去观察，胜败是可以预知的。

## 作战篇 第二

孙子曰：凡用兵之法，驰车千驷，革车千乘，带甲十万，千里馈粮，则内外之费，宾客之用，胶漆之材，车甲之奉，日费千金，然后十万之师举矣。

其用战也胜，久则钝兵挫锐，攻城则力屈，久暴师则国用不足。夫钝兵，挫锐，屈力，殫货，则诸侯乘其弊而起，虽有智者，不能善其后矣！故兵闻拙速，未睹巧之久之也；夫兵久而国利者，未之有也。

故不尽知用兵之害者，则不能尽知用兵之利也。善用兵者，役不再籍，粮不三载，取用于国，因粮于敌，故军食可足也。国之贫于师者远输，远输则百姓贫；近于师者贵卖，贵卖则百姓财竭，财竭则急于丘役，力屈财殫，中原内虚于家，百姓之费，十去其七，公家之费，破车罢马，甲胄矢弩，戟楯蔽橦，丘牛大车，十去其六。

故智将务食于敌，食敌一钟，当吾二十钟，其秆一石，当我二十石。故杀敌者怒也，取敌之利者货也。故车战，得车十乘以上，赏其先得者，而更其旌旗，车杂而乘之，卒善而养之，是谓胜敌而益强。

故兵贵胜，不贵久；故知兵之将，生民之司命，国家安危之主也。



日费千金



孙子说：就用兵作战的  
法则而言，准备一千辆  
战车及一千辆  
辎重车辆，



配合十万穿着甲冑  
的战士，自  
千里之外运  
送粮食……



然后十万大军  
才能行动。



则前后方  
之军费，  
外交情报  
的支出，胶  
漆器材的补  
充，车辆甲冑  
的修护，每  
天都要用大  
量金钱，



不久战不利



大军出征作战，以争取胜利为第一要务。

2  
时间拖延一久，必使军队疲惫，锐气挫失，攻击时战力消耗殆尽。



3  
加以长久用兵在外，必使国家财用不足。

国防经费还差三十万金。



4  
快回来救援啊！



这时，邻近敌国便会乘机入侵，这时虽是有智谋之领导者，也无法挽回危局了。

我这边也走不开呀！



用兵作战，只宜速战速决，不可逞强持久。



贵胜不贵久



2  
战争拖延持久，  
而对国家有益的事，  
是绝对没有的。



战争愈持久，则  
其害处愈多且大，  
虽胜也得不偿失。  
用兵作战贵胜不贵久，  
迅速击败敌人，迅速  
结束战事，以免民劳  
生怨，长久处于战  
事，必导致国家经  
济崩溃。





胜敌  
而益强



不能彻底  
理解用兵  
的害处，  
就不能真  
正了解用  
兵的益处。



善用兵的将领，  
在动员一次兵卒  
之后，绝不做  
第二次征召。



不够的粮食  
不从国内运  
来，而自敌  
方阵地取  
得。

粮食不够  
怎么办？

载运粮秣  
也不会超  
过三次。



高明的将领，务求在敌人的国境补充粮食。



吃敌粮一钟，抵得上自己的二十钟。



吃敌人二石秆秣草料，就抵得上自己二十石。



粮食都被抢光，吃不饱，饿着肚子怎么打仗？



敌人说我们是群老弱无能之兵，不堪一击。

此外，要士卒勇敢杀敌，须激起敌忾之气。

可恶！与他拚了。

能夺得车甲物资者，赏黄金十两。

要夺取敌人物资，须以财货重赏士卒。





官升三等，另有实物奖金。

夺得马车十辆

11 10  
抢得愈多，奖金愈高。

抢马车呀！

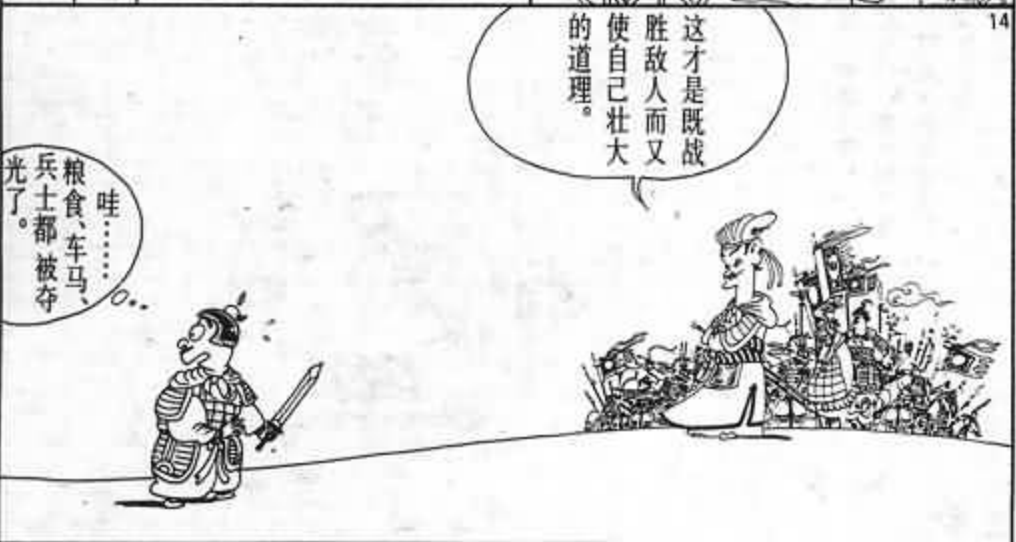


俘虏的敌军，也加入编制，一起上阵杀敌。



13 12

将夺来战车改换旗帜，加入我方军旅使用。



哇……粮食、车马、兵士都被夺光了。

这才是既战胜敌人而又使自己壮大的道理。

14

知兵之将  
民之司命



速战  
速决！

因此，用兵作战以求  
得胜利为首要，绝不  
能拖延长久。



2

一个懂得用兵的将帅，  
他掌握民族的生命，也  
是国家安危的主宰。



善用兵者，要在战场上与战斗中壮大  
自己，转变敌人力量成为自己的力量，并  
深知战争持久之害而采速战速决之战法。  
故知兵之将，为国家安危所系！



## 谋攻篇 第三

孙子曰：凡用兵之法，全国为上，破国次之；全军为上，破军次之；全旅为上，破旅次之；全卒为上，破卒次之；全伍为上，破伍次之。是故百战百胜，非善之善者也；不战而屈人之兵，善之善者也。

故上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城。攻城之法，为不得已。修橐辘，具器械，三月而后成；距闾，又三月而后已。将不胜其忿，而蚁附之，杀士三分之一，而城不拔者，此攻之灾也。

故善用兵者，屈人之兵，而非战也；拔人之城，而非攻也；毁人之国，而非久也。必以全争于天下，故兵不顿，而利可全。此谋攻之法也。故用兵之法，十则围之，五则攻之，倍则分之，敌则能战之，少则能逃之，不若则能避之。故小敌之坚，大敌之擒也。

夫将者，国之辅也，辅周则国必强，辅隙则国必弱。故君之所以患于军者三：不知军之不可以进，而谓之进；不知军之不可以退，而谓之退；是谓糜军。不知三军之事，而同三军之政者，则军士惑矣。不知三军之权，而同三军之任，则军士疑矣。三军既惑且疑，则诸侯之难至矣，是谓乱军引胜。

故知胜者有五：知可以战与不可以战者胜，识众寡之用者胜，上下同欲者胜，以虞待不虞者胜，将能而君不御者胜。此五者，知胜之道也。

故曰：知彼知己者，百战不殆；不知彼而知己，一胜一负；不知彼，不知己，每战必殆。



# 用兵之法

孙子说：

战争的法  
则，以保  
全国家完  
整为上策，  
国家受  
损失，虽  
然战胜也  
是差了些；



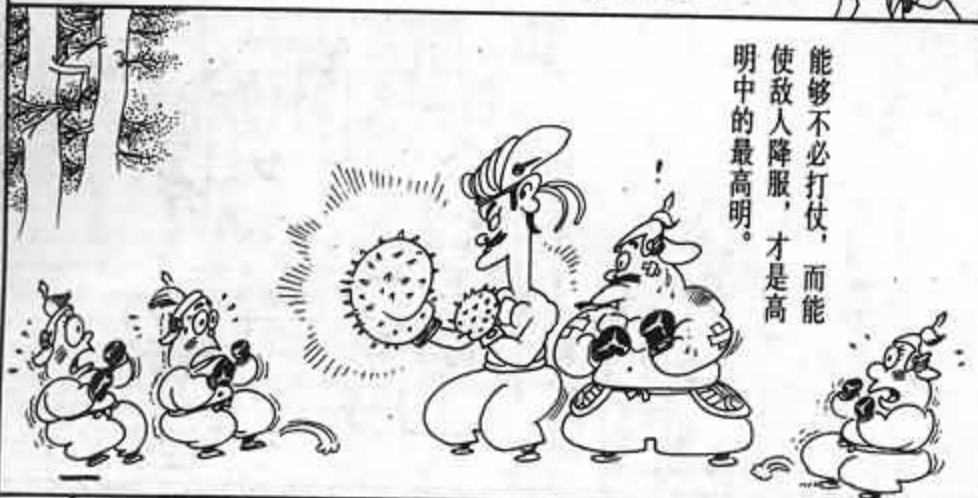
保持全军完整  
为上策，受到损  
伤就差了些；保  
持全旅完整为上  
策，受到损伤就  
差了些；保持全  
卒完整为上策，  
受到损伤就差了  
些；保持全伍完  
整为上策，受到  
损伤就差了些。



因此，百战百胜  
还称不上高明  
中的高明，

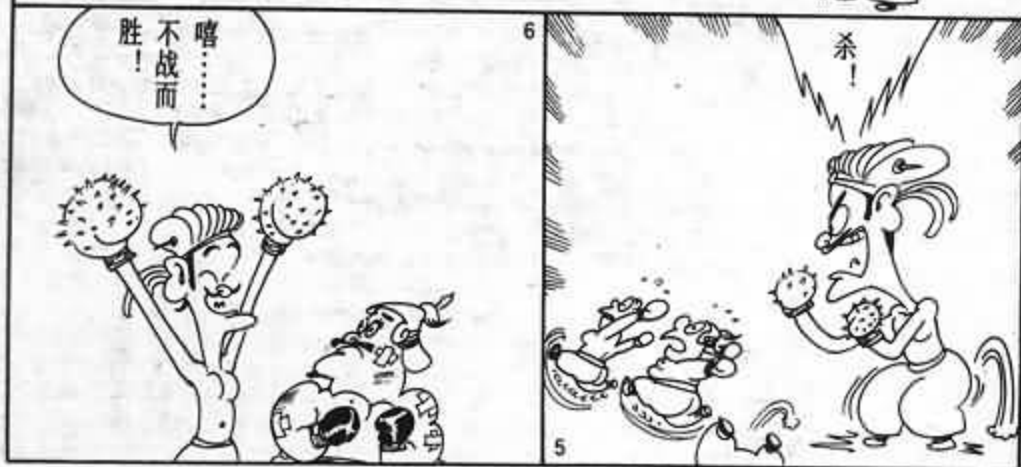


能够不必打仗，而能  
使敌人降服，才是高  
明中的最高明。



唔……  
不战而  
胜！

杀！



政  
略



最高明的战略  
是以谋略战胜  
敌人；



运用头脑  
就把敌人  
打败了！



3

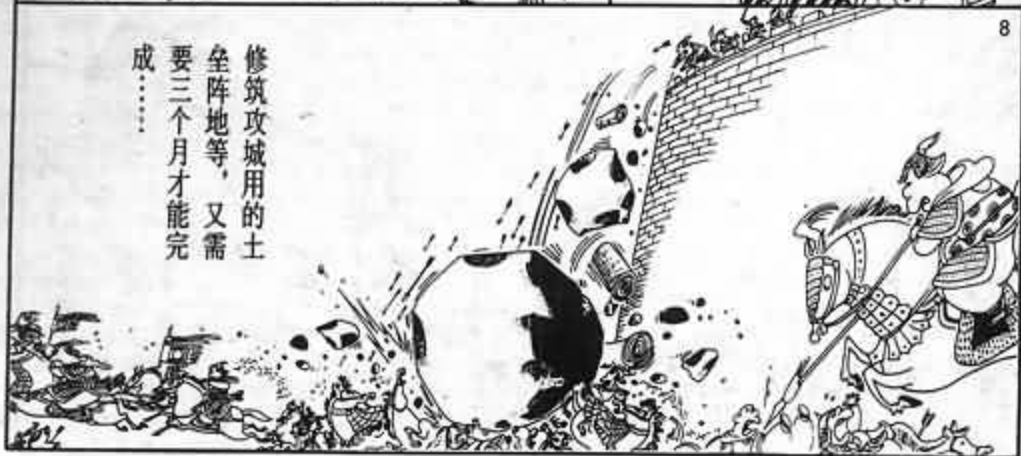
其次是用外交的方式  
使敌人屈服；



再其次就是用  
强大的军力使  
敌人屈服；

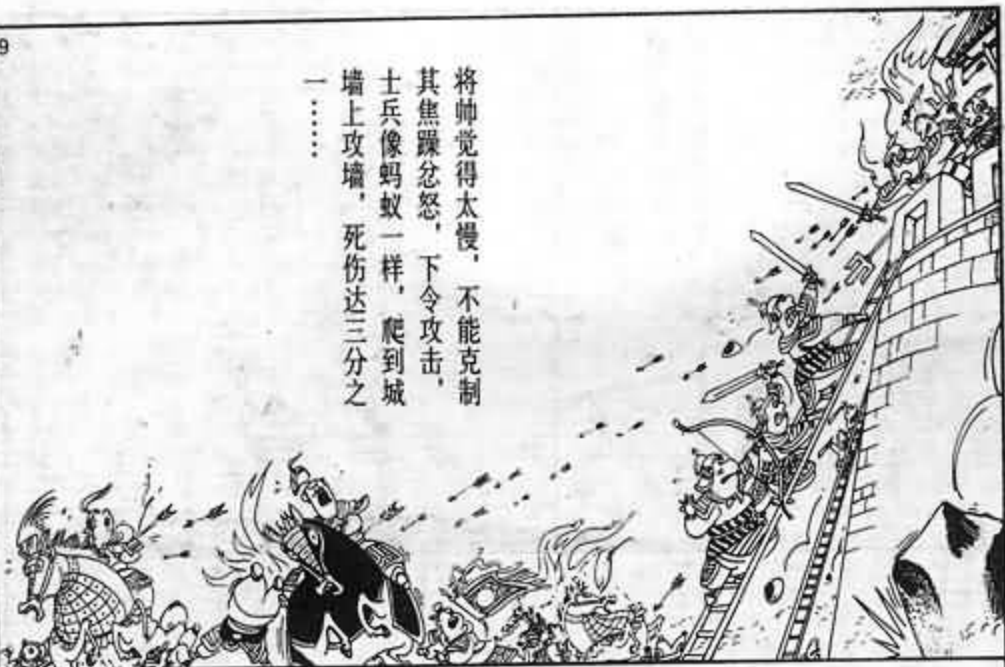






9

将帅觉得太慢，不能克制  
其焦躁忿怒，下令攻击，  
士兵像蚂蚁一样，爬到城  
墙上攻墙，死伤达三分之  
一……



10

而城池仍攻不下来，  
那真是攻击作战中  
最悲惨的灾祸。



所以善于用兵的统帅，不  
经战斗即能屈服敌人；



11

不经攻坚即能  
取得敌人城池；



13

不须长久时间  
即能摧毁敌国；



因为他能运用各种方法进行斗争……



处处都能把握住  
使自己完整无缺  
的原则，争胜负  
于天下，



所以战力不受伤，  
战果却能完全获得，  
就是用谋略来作战的法  
门。



# 谋攻战略

用兵的法则是有十倍优势的兵力，可四面包围，歼灭敌人；

寡不敌众，相差太远，还是投降了吧。



有五倍优势的兵力，可集中力量攻击之；



有两倍优势的兵力，可分兵自正面及侧面攻击；



与敌人双方  
兵力相等……



则须出奇  
而制胜；

先找出  
敌人的  
弱点，  
用计攻  
击之！



有种出  
米堂堂  
正正一  
决胜负！



如果比敌人兵力少，  
则暂时坚守，避  
免决战；

有种你  
攻进来  
吧！



如果自身军力差得太远，  
则可转进闪避；

别逃！  
来拚个  
胜败  
吧！



我只  
能用打跑  
战术的游  
击战，不  
能跟你硬  
拚！



总之，力量弱小的军队，如不自量力的硬碰……

来场硬碰硬的决战，看谁胜谁败



就必成为强大敌人的俘虏了。

投降

当兵力比敌人强时，则可围之、攻之、分之，兵力不若敌人时要能战、能守、能避，并须以优良的指挥，才能达成战、守、避的目的，否则即有惨败被歼灭的危险。



统帅权

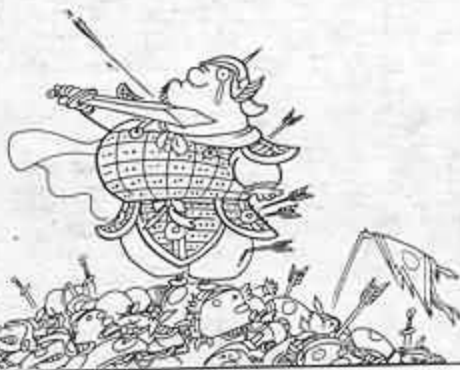
1  
将帅是国家的支柱，



2  
将帅武德周备，  
国势必强……



3  
如果将帅才德不周，  
国家必衰弱。





4

国君对军事方面的  
为害有三  
样……



5

第一：不应进军时  
下令进军，不应退  
兵时下令退兵，这  
就叫牵制用兵；



6

第二：不懂军政而  
妄行处理军政，使  
将士迷惑，无所适  
从；



7

第三：不懂兵法上的  
权谋变化，而负起  
将帅一样的任务，  
使士卒  
疑惧。

到底要  
听谁的  
我也  
不知  
道……



所以求得胜之公  
算有五点：



军队如产生疑惧，必使敌国乘隙而来，这就是搅乱自己的军旅，导致敌人的胜利。



一、知道什么情况可以作战或不可作战的能获胜。  
二、了解这场战役应配置多少兵力的能获胜。  
三、政府与人民具有共同信念的能获胜。  
四、自己准备充分而敌人准备不足的能获胜。  
五、将帅有才能，而君主不加牵制的能获胜。



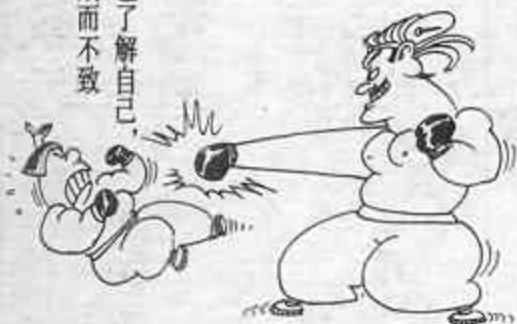
这五项是  
预知胜负  
的先决条  
件。



知己  
知彼



2  
了解敌人，也了解自己，  
可以经历百战而不致  
发生危险！



1  
我了解  
自己的  
优点。  
也了解  
敌人的  
缺点。



4  
虽不了解敌人，  
但充分了解自己  
的能力，胜负机会  
各半！



3  
我不了  
解敌人，  
但充分  
了解自  
己。





这样出战  
必定失败。

6



5



## 军形篇 第四

孙子曰：昔之善战者，先为不可胜，以待敌之可胜，不可胜在己，可胜在敌。故善战者，能为不可胜，不能使敌之可胜。故曰：胜可知，而不可为。

不可胜者，守也；可胜者，攻也。守则不足，攻则有余。善守者，藏于九地之下；善攻者，动于九天之上，故能自保而全胜也。见胜，不过众人之所知，非善之善者也。战胜，而天下曰善，非善之善者也。故学秋毫，不为多力；见日月，不为明目；闻雷霆，不为聪耳。古之所谓善战者，胜于易胜者；故善战者之胜也，无智名，无勇功。故其战胜不忒，不忒者，其所推必胜，胜已败者也。故善战者，立于不败之地，而不失敌之败也。是故胜兵先胜，而后求战；败兵先战，而后求胜。

善用兵者，修道而保法，故能为胜败之政。兵法：一曰度，二曰量，三曰数，四曰称，五曰胜；地生度，度生量，量生数，数生称，称生胜。故胜兵若以镒称铢，败兵以铢称镒。胜者之战民也，若决积水于千仞之溪者，形也。



# 战略的目的

从前善于用兵作战的人，总是先创有利形势，使自己不被敌人战胜，然后等待可能战胜敌人的机会。



2

我军能否立于不败之地，操之在自己。



敌人有没有犯错误，而使我有得胜机会，却操之在敌人。



4

所以善于用兵作战的人，能使自己有机可乘，不让敌人有可胜的机会，但是不能使敌人必定为我所胜。



所以说：胜利固然可以预知，  
但是敌人有无可乘之隙，却不  
能勉强造成。



6

当我无法战胜敌人时，  
应采取防守方式；



7

可能战胜敌人时，  
应采取攻势。



弱

防守是由于取胜  
条件不足，



善于防守，  
像深藏于地底一样，  
使人无法窥知虚实；



强

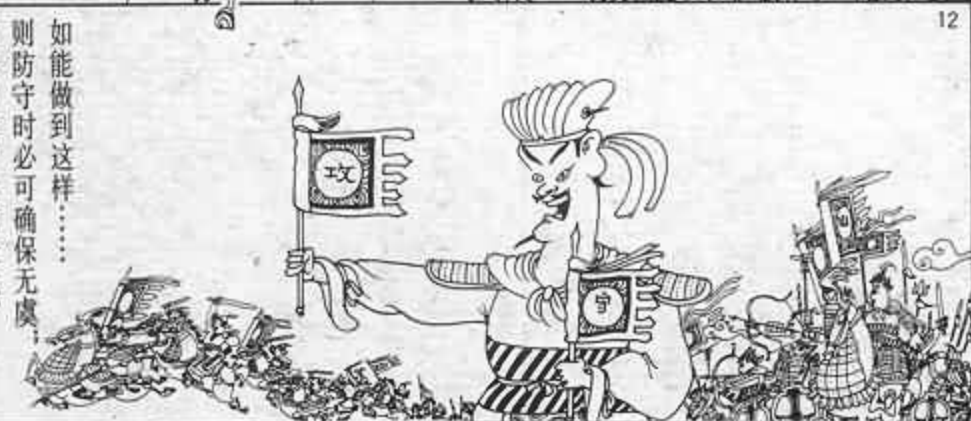
进攻则是因为我有  
充裕的力量。



善于进攻的，像天兵  
下降一样，使人无法防备。



如能做到这样……  
则防守时必可确保无虞，  
攻击时定可大获全胜。





先胜求战

善用兵作战者，先要站在不失败的基础上，使敌人无机可乘，



而且不要错过敌人败亡之机会。



所以胜利者都是先创造必胜的条件，然后再与敌人作战；



现在已有致胜的把握，冲出去将敌人打败吧！



至于失败者呢？

这次战争胜算如何？



他总是先与敌人作战……

管他的，先打再说！



然后再侥幸求胜。

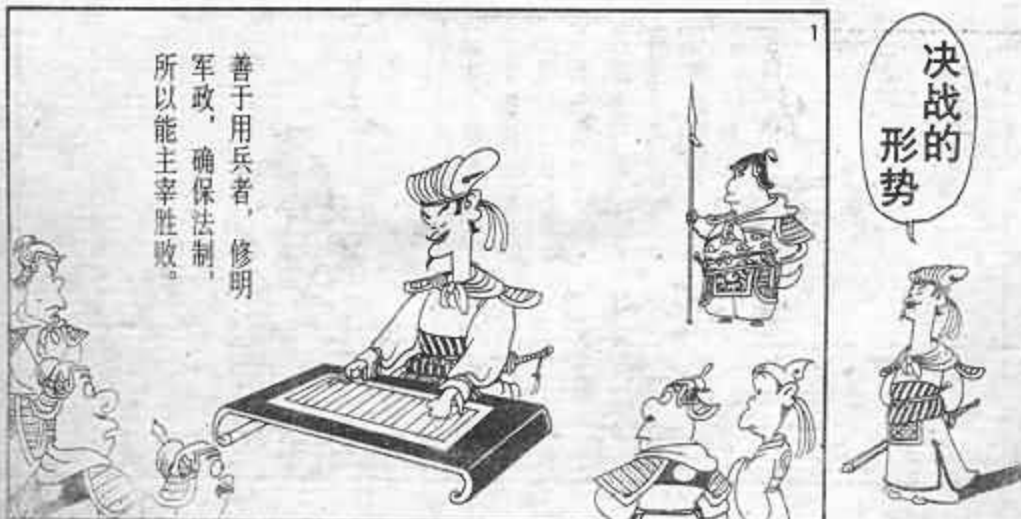
完了！没想到敌人这么强悍……



善用兵作战者的胜利，既显不出智谋的名声，也看不出勇武的功劳，因为他的取胜都是有把握的，其所以有把握是因为他的措置都已先站在胜利的基础上，自然能胜过那些已经显露出失败征兆的敌人。



1  
决战的  
形势



善于用兵者，修明  
军政，确保法制，  
所以能主宰胜败。

2

用兵之法是：  
一、判断战区战线。  
二、部署计划投入的力量。  
三、需要人力物力的数目。  
四、比较权衡双方政治及  
军事。  
五、战胜敌人。



3

根据地形产生作战判断，  
根据判断产生部署计划，  
根据部署决定人力物  
力的数量，  
根据数量比较权衡，  
最后得出胜算的结果。



战争之胜利者，  
通常集中一切有  
形无形的优势军  
力于决战地点，  
若以镒称铢，等于  
四五百倍的悬殊，  
败者恰好相  
反，居于绝对  
的劣势。



掌握胜利契机的军旅，在作战  
的时候，像从千丈高的山涧中，  
放出积水一样，势不可当，这就是  
敌人无从抗拒的形势了。



## 兵势篇 第五

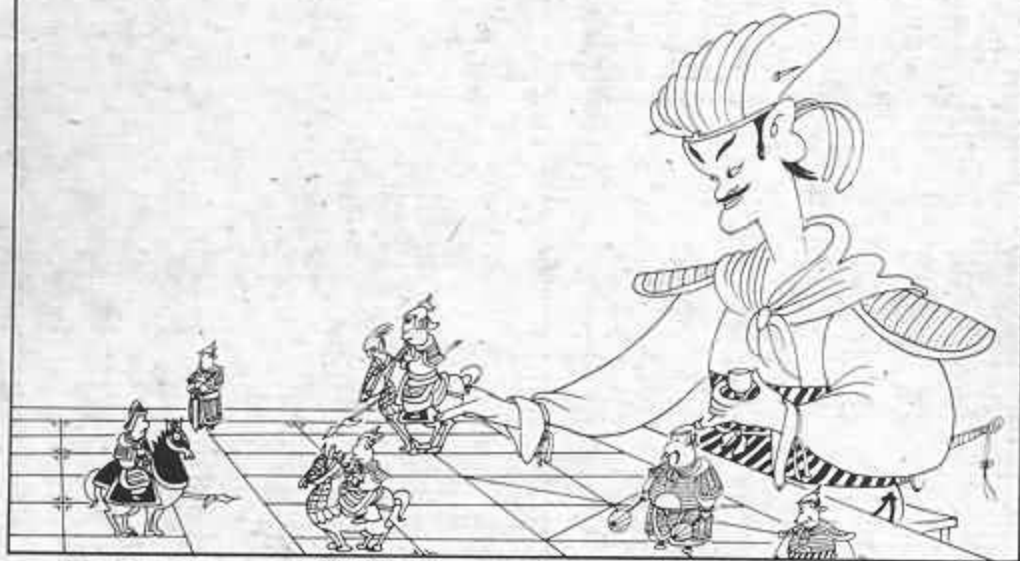
孙子曰：凡治众如治寡，分数是也。斗众如斗寡，形名是也。三军之众，可使必受敌而无败者，奇正是也。兵之所加，如以须投卵者，虚实是也。

凡战者，以正合，以奇胜。故善出奇者，无穷如天地，不竭如江河，终而复始，日月是也；死而复生，四时是也。声不过五，五声之变，不可胜听也。色不过五，五色之变，不可胜观也。味不过五，五味之变，不可胜尝也。战势不过奇正，奇正之变，不可胜穷也。奇正相生，如循环之无端，孰能穷之哉！

激水之疾，至于漂石者，势也；转木之疾，至于毁折者，节也。是故善战者，其势险，其节短。势如彗扫，节如发机。

纷纷纍纍，斗乱而不可乱也。浑浑沌沌，形圆而不可败也。乱生于治，怯生于勇，弱生于强。治乱，数也。勇怯，势也。强弱，形也。故善动敌者，形之，敌必从之；予之，敌必取之；以利动之，以卒待之。

故善战者，求之于势，不责于人，故能择人而任势。任势者，其战人也，如转木石。木石之性，安则静，危则动，方则止，圆则行。故善战人之势，如转圆石于千仞之山者，势也。



奇、正



1  
管理人数众多的部队，  
要像管理人数少的部  
队一样，这是属于编  
组的问题。



2  
指挥大部队作  
战，如同指挥  
小部队作战一  
样，这是属于  
号令的问题。



3  
大军人数量多，要使  
其一旦受攻击而不失  
败，这是奇、正互相  
运用的问题。



4  
要能像  
以石击卵  
一样所向  
无敌，这是虚  
实运用的问题。

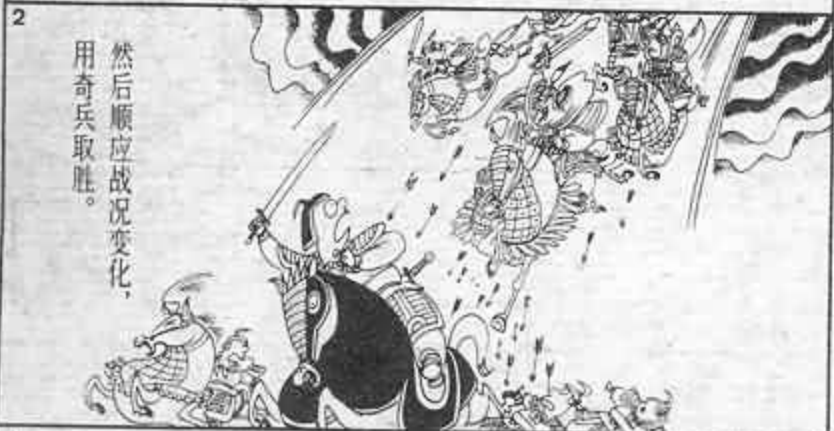


奇正之变

大凡作战，都是以用兵的正常法则与敌会战。



然后顺应战况变化，用奇兵取胜。



像江河那样奔流不竭；



所以善于出奇制胜的将帅，就像天地那样变化无穷。



像日月循环，周而复始；

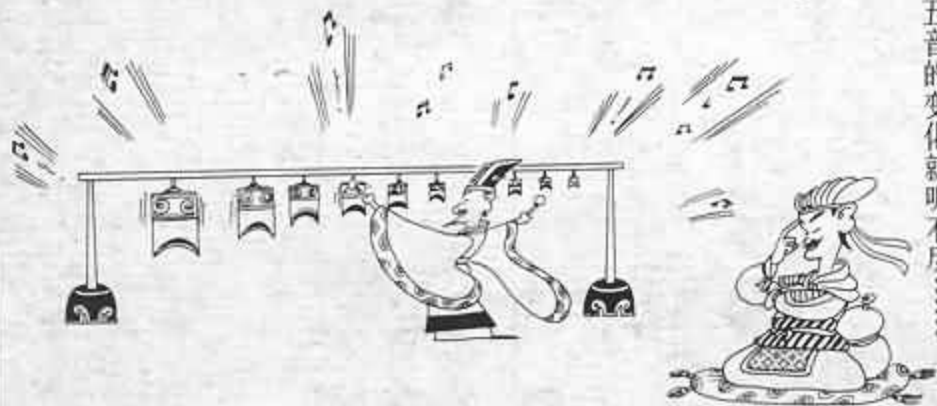


5



像四季变化一样，  
生生不息。

6



声音不过五个音阶，可是  
五音的变化就听不尽……

7



9  
 味觉不过五种味道，配合  
 变化就让人尝不完；



8  
 颜色不过五种基  
 本色彩，配合变  
 化就让人看不完；



10  
 作战的形态不过是奇、正  
 两种，配合变化却是无穷  
 无尽。奇、正互相变化，  
 如同顺着圆环旋转一样，  
 永无止境。



势



湍急的流水飞快奔泻，  
能冲移石块是由于迅速  
猛烈之势。



鹰鹭高飞急下，能毁折小鸟骨翼，  
是因为善于调节远近的关系。



所以善于用兵的将帅，  
其气势险峻如张满的弓  
弩。



其节奏快捷如扣发扳  
机，使敌人不能抵挡。



造势



1  
善用兵作战的将帅，  
只会在战争态势上寻求胜利，  
不会苛责部属。

因而他能选择适当人材，  
造成战争有利的形势。



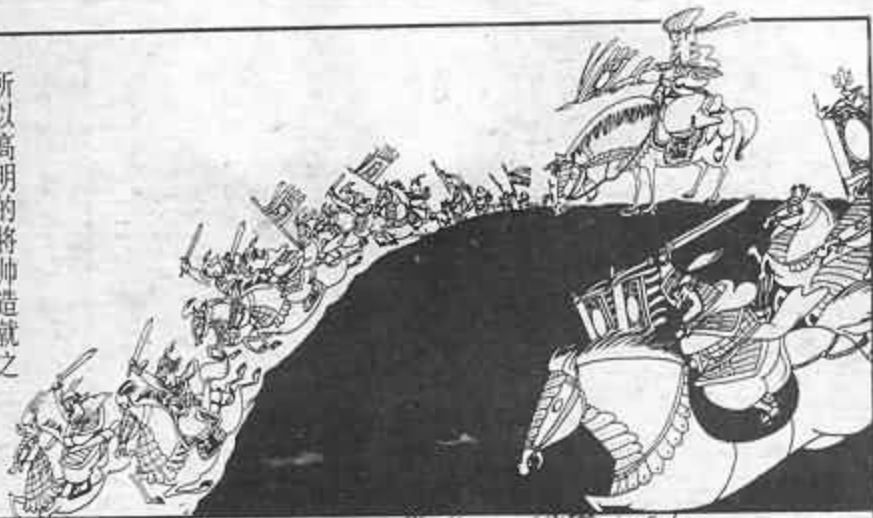
3  
善任势的将帅，他与敌作战，  
好像转动圆木与石头一样，  
圆木石头的特性是放在平坦的地方就静止；



4  
放在陡斜的地方就滚动！



所以高明的将帅造就之  
势，如同把圆木石头从  
千丈高山滚下来一样。



其势凶猛不可挡，这就  
是军事上所谓的「势」。



# 虚实篇 第六

孙子曰：凡先处战地而待敌者佚，后处战地而趋战者劳。故善战者，敌人而不致于人。能使敌人自至者，利之也，能使敌人不得至者，害之也。故敌佚能劳之，饱能饥之，安能动之。

· 出其不意，趁其所不意，行千里而不劳者，行于无人之地也；攻而必取者，攻其所不守也；守而必固者，守其所不攻也。故善攻者，敌不知其所守；善守者，敌不知其所攻。微乎微乎！至于无形，神乎神乎！至于无声，故能为敌之司命。进而不可御者，冲其虚也；退而不可追者，速而不可及也。故我欲战，敌虽高垒深沟，不得不与我战者，攻其所必救也；我不欲战，虽划地而守之，敌不得与我战者，乖其所之也。

故形人而我无形，则我专而敌分。我专为一，敌分为十，是以十攻其一也，则我众而敌寡；能以众击寡者，则我之所与战者，约矣。吾所与战之地不可知，不可知，则敌所备者多；敌所备者多，则我所与战者寡矣。故备前则后寡，备后则前寡，备左则右寡，备右则左寡，无所不备，则无所不寡。寡者，备人者也；众者，使人备己者也。

故知战之地，知战之日，则可千里而会战。不知战地，不知战日，则左不能救右，右不能救左，前不能救后，后不能救前，而况远者数十里，近者数里乎？以吾度之，越人之兵虽多，亦奚益于胜败哉？故曰：胜可为也，敌虽众，可使无斗。

故策之而知得失之计，作之而知动静之理，形之而知死生之地，角之而知有余不足之处。故形兵之极，至于无形；无形，则深间不能窥，智者不能谋。因形而措胜于众，众不能知，人皆知我所以胜之形，而莫知吾所以制胜之形。故其战胜不复，而应形于无穷。

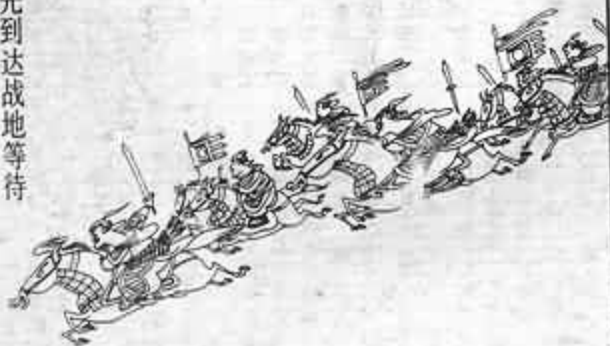
夫兵形象水，水之形，避高而趋下；兵之形，避实而击虚。水因地而制流，兵因敌而制胜。故兵无常势，水无常形；能因敌变化而取胜者，谓之神。故五行无常胜，四时无常位，日有短长，月有死生。



致人而不致于人



凡先到达战地等待  
敌人的，就居于从容  
主动地位。



后到达战地而仓促应战的，  
就居于疲劳被动。

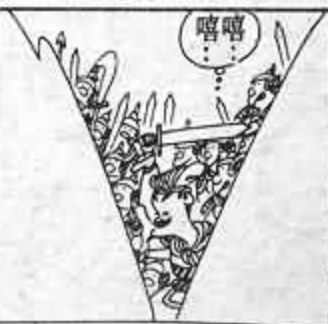


所以善于用兵作战者，  
总是支配敌人，而不被  
敌人支配。

过来过  
来！过  
来呀！



4  
要使敌人来我预定之决战地点，是以利引诱的结果；



5  
要使敌人不敢来，必设法防害之，叫他不敢来。



6  
所以敌欲休息，则设法使之疲于奔命；敌欲温饱，则设法使他饥饿；敌如安处不动，则设法使其移动，俾中我计。



我专敌分



虚张声势，  
使敌人莫测我  
之虚实，则能做  
到我兵力集中，而  
敌人的兵力分散。



2

主力  
在这  
里。



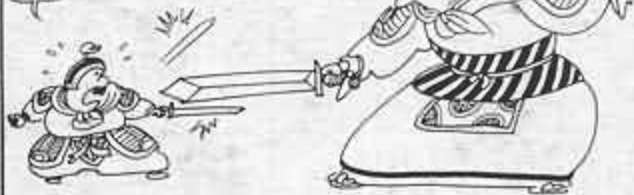
我之兵力集中一处，  
敌人兵力分散十处，  
这样就能以十倍的  
力量打击敌人。



3

以人数多攻击人  
数少，则与我交  
战之对象就弱小  
易制了。

力量  
被分散了  
打不赢了



「我专敌分」  
乃是在一定时间  
空间内，将最大战  
力置于决胜点上，对  
敌实行决定性之打击，  
而发挥绝对的优势。





兵形如水



用兵的规律  
应像水一样  
水是由高往  
低处流。



用兵的规律是  
避实而击  
虚。



水因地  
形而变  
化其方  
向。

用兵也要顺  
应敌情变化  
而克敌致  
胜。



5

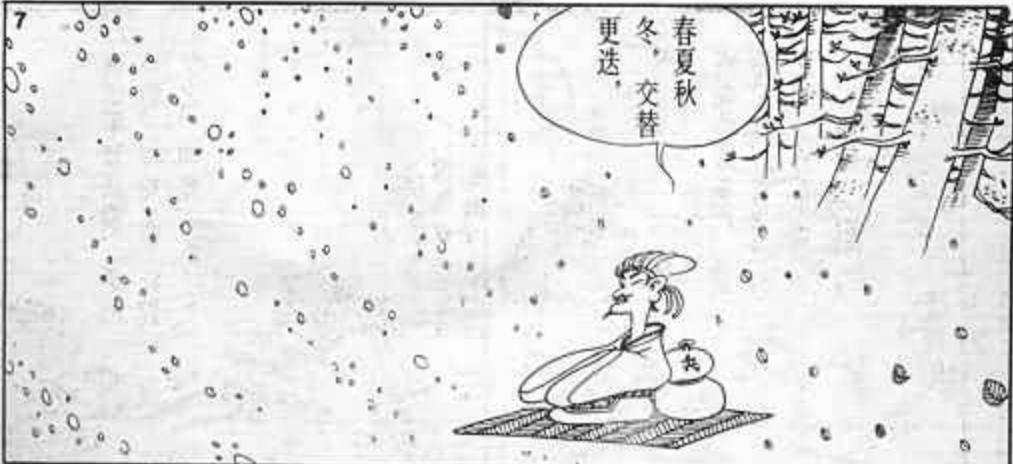
所以用兵没有固定的规则，就像水没有固定的形态一样，能依照敌情变化而取胜，才算是用兵如神了。



6

用兵如同「五行」变化一样，金木水火土，相生相克，不分谁胜！





用兵之道，没有一定的法则，就像水一样，因地形而改变其流向，故用兵无常形，避实击虚，随时依敌情变化，而变化我之奇正。



# 军争篇 第七

孙子曰：凡用兵之法，将受命于君，合军聚众，交和而舍，莫难于军争。军争之难者，以迁为直，以患为利。故迂其途，而诱之以利，后人发，先人至，此知迂直之计者也。故军争为利，军争为危。

军军而争利，则不及；委军而争利，则辎重困，是故卷甲而趋，日夜不处，倍道兼行，百里而争利，则擒三将军，劲者先，疲者后，其法十一而至，五十里而争利，则蹶上将军，其法半至；三十里而争利，则三分之二至。是故军无辎重则亡，无粮食则亡，无委积则亡。故不知诸侯之谋者，不能豫交；不知山林、险阻、沼泽之形者，不能行军；不用向导者，不能得地利。

故兵以诈立，以利动，以分合为变者也。故其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山，难知如阴，动如雷霆。掠乡分众，廓地分利，悬权而动。先知迂直之计者胜，此军争之法也。

【军政】曰：言不相闻，故为金鼓；视不相见，故为旌旗。夫金鼓旌旗者，所以一人之耳目也；人既专一，则勇者不得独进，怯者不得独退，此用众之法也。故夜战多火鼓，昼战多旌旗，所以变人之耳目也。

故三军可夺气，将军可夺心。是故朝气锐，昼气惰，暮气归。故善用兵者，避其锐气，击其惰归，此治气者也。以治待乱，以静待哗，此治心者也。以近待远，以佚待劳，以饱待饥，此治力者也。无邀正正之旗，勿击堂堂之阵，此治变者也。

故用兵之法，高陵勿向，背丘勿逆，佯北勿从，锐卒勿攻，饵兵勿食，归师勿遏，围师勿阙，穷寇勿追，此用兵之法也。



以迂为直

大凡用兵的法则，是到前线与敌军争夺有利的制胜条件。



2

如何化迂回曲折之远路去直线近路，比敌军先赶到战场。



如何化种种不利为有利。



在互相争取有利的制胜条件中，既有其有利的一面，也有其危险的一面。

嘻嘻嘻



利与弊



全军人马辐重  
一同行动，则  
必定迟缓；



可是若将辐重装备  
留置后方，行动虽  
快，但有时会被敌  
人夺去。



况且，轻装  
急行，昼夜  
不息，虽可加  
倍速度日行百  
里，

哈哈，夺  
到敌人的后  
勤补给装备，  
这场战争赢定  
了。



哇





但队伍必定散乱，因为部队中强劲者先到，疲惫者落后，只有十分之一人马来能赶到战场。



仓促应战，必致失败，三军将帅都有被俘可能。



7  
没有粮食补给，不能生存，没有装备存储，不能生存。

所以军中没有后勤辎重，不能生存。



而且不了解  
列国诸侯之  
企图，不能  
与其结交联  
盟；



不了解山林、  
险阻、沼泽地  
理形势，便不  
能行军作战；



不能运用当地乡民作向  
导领路，便不能获知有  
利地形。





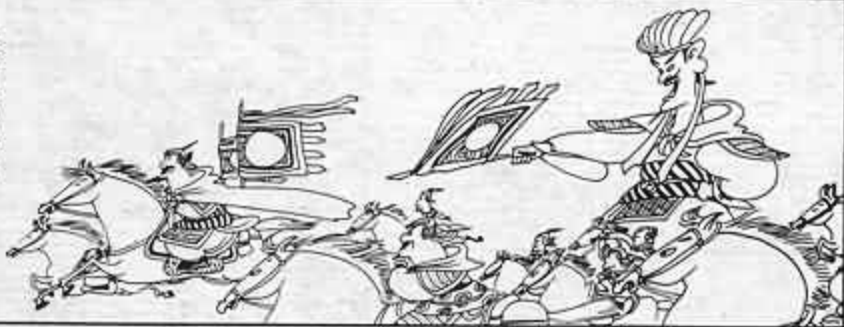
风林火山



用兵作战要奇诡多变  
才能成功。



要判断是否  
有利才采取  
行动。



要依情况变  
化而决定兵  
力之分散或  
集中。



风

军旅行动  
时，要如  
疾风迅速  
而无迹；



林

静止时，  
肃穆严整  
如林木；



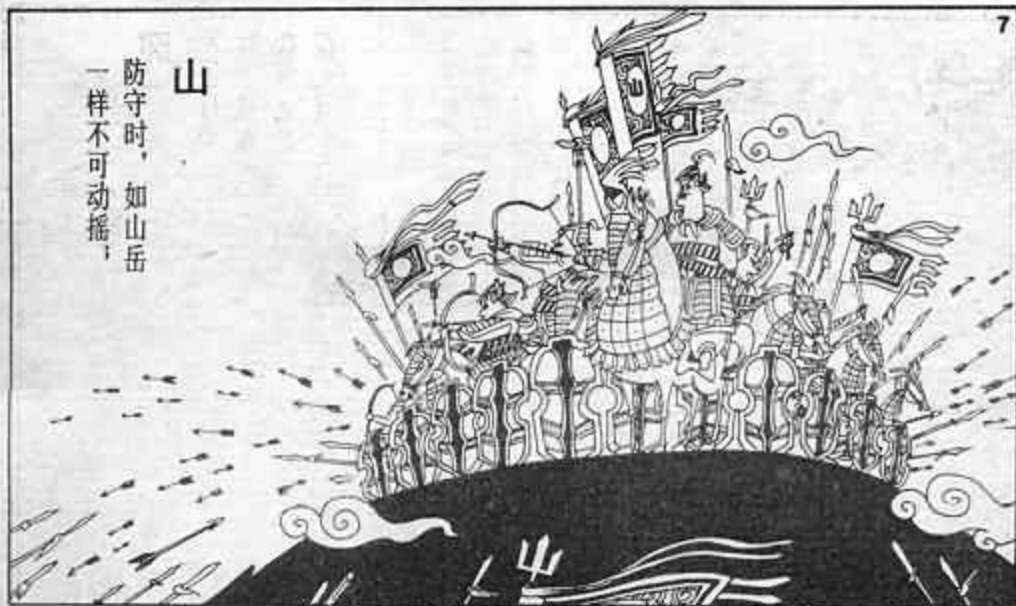
火

攻击时，如  
燎原烈火；



## 山

防守时，如山岳  
一样不可动摇；



## 阴

隐蔽时，  
匿形敛迹如乌云遮天，  
使敌人无从知晓；



## 雷霆

快速行动时，如迅雷电，使  
敌人无从退避。



用兵要根据敌情变化，权衡情势，  
相机而动，因敌制胜。能确实做到  
风、林、火、山、阴、雷霆的境界，  
便易获胜。



## 九变篇 第八

孙子曰：凡用兵之法，将受命于君，合军聚众。圯地无舍，衢地合交，绝地无留，围地则谋，死地则战，途有所不由，军有所不击，城有所不攻，地有所不争，君命有所不受。故将通于九变之地利者，知用兵矣。将不通于九变之利者，虽知地形，不能得地之利矣。治兵不知九变之术，虽知五利，不能得人之用矣。

是故智者之觉，必杂于利害，杂于利而务可信也，杂于害而患可解也。是故屈诸侯者以害，役诸侯者以业，趁诸侯者以利。

故用兵之法，无恃其不来，恃吾有以待也；无恃其不攻，恃吾有所不可攻也。

故将有五危：必死可杀，必生可虏，忿速可侮，廉洁可辱，爱民可烦。凡此五者，将之过也，用兵之灾也。覆军杀将，必以五危，不可不察也。



九变

孙子说：

大凡用兵的法则是，将帅受命于国君，征集民众，组成军旅……



在难以通行之地，不可宿营；



在四通八达之地，要注意与邻国结交；



在交通、补给困难之地，不可滞留；



在四面地形险阻之地，  
易为敌所困，要速谋逃脱；



在后退无路的死地，  
要拚力死战；



虽属应当经过的途径，  
但为达「以迂为直」的目的，  
有的道路不要通过；

7



虽遇到必  
可打败的  
敌人，但  
为集中兵  
力于其他  
方面而不  
击之；

们让他放  
吧。走他们过



9  
虽为必攻的城池，但为有效歼灭敌人而不攻之；

绕过这座城，直接攻打他们的大营！

10  
虽为必争之地，但为速决全胜而不争之；

放弃那边，全力攻打这边！



11  
国君的命令，若不利于战争，也可以不接受。

将在外，君命有所不受。



12  
所以为将帅的，能运用这九种权变而得其益处，就可算是懂得用兵了。

13  
不懂得九变之利者，虽知地形，不能得地利。治理军队如不明了各种权变，虽然知道地形利用的效果，但是不能发挥军旅的效用。



明智的将帅在考虑问题时，必须同时兼顾有利与有害两方面。



14

在有利的状况中，考虑不利的一面，可以顺利进行；在不利的状况中，考虑有利的一面，可以解除祸患。



15

因此，用诸侯害怕的事，使其屈服于我；



16

用种种方式，使诸侯纷乱，内顾不暇；



18

再以利益去引诱，使诸侯归附于我。





用兵的法则，不要寄希望于敌人不会来，而要依靠自己有万全的准备，严阵以待。



不要寄希望于敌人不会进攻，而要靠自己有敌人无法攻破的力量。



将帅有五  
项最危险  
的事：

必死可杀，  
必生可虏，  
忿速可侮，  
廉洁可辱，  
爱民可烦。

24



23



25

一、只知死拚，  
就可能遭敌所杀；



27



26

二、贪生怕死，  
临阵畏怯，  
就可能遭敌俘虏；



三、性子急躁，又轻易发怒，就可能受不了凌侮；

将军：  
敌将骂你  
是个大笨  
蛋！

气死  
我了，  
气死  
了我！



你是大笨蛋

四、廉洁好名，就可能经不起诽谤；

用这种方法  
流的方法  
取胜，我  
宁可不胜。

五、慈众爱民，则可能  
可能被敌人烦扰。

这地区  
是老百姓  
的田，不  
可以由此  
经过。



这五种危险，  
都是将帅易犯  
的过失，也是  
用兵作战的大  
害。

军队  
覆灭，  
将帅伤亡，  
往往是这五  
项危险造成  
的，不可不  
仔细反省察  
考。



# 行军篇 第九

孙子曰：凡处军相敌：绝山依谷，视生处高，战隆无登，此处山之军也。绝水必远水，客绝水而来，勿迎之于水内，令半济而击之，利；欲战者，无附于水而迎客，视生处高，无迎水流，此处水上之军也。绝斥泽，惟亟去勿留，若交军于斥泽之中，必依水草而背众树，此处斥泽之军也。平陆处易，而右背高，前死后生，此处平陆之军也。凡此四军之利，黄帝之所以胜四帝也。

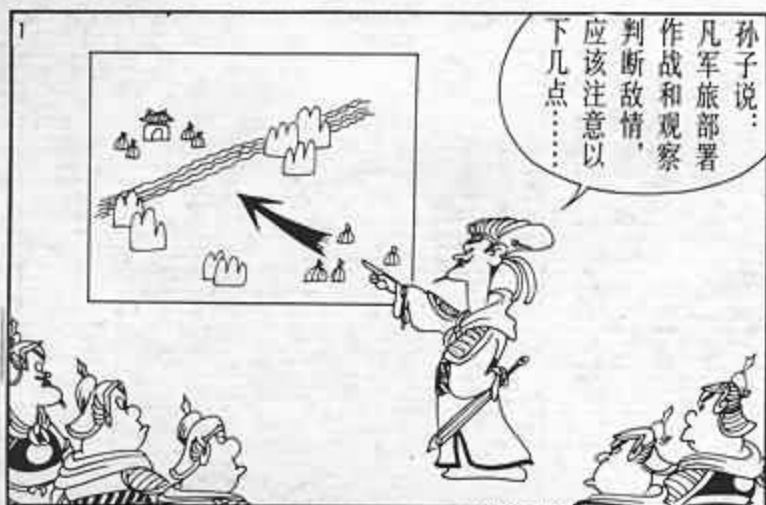
凡军好高而恶下，贵阳而贱阴，養生而处实，军无百疾，是谓必胜。丘陵堤防，必处其阳而右背之，此兵之利，地之助也。上雨，水沫至，欲涉者，待其定也。凡地有绝涧、天井、天牢、天罗、天陷、天隙，必亟去之，勿近也。吾远之，敌近之；吾迎之，敌背之。军旁有险阻、潢井、蒺藜、山林、柞茶者，必谨复索之，此伏奸之所处也。

敌近而静者，恃其险也；远而挑战者，欲人之进也；其所居易者，利也。众树动者，来也；众草多障者，疑也；鸟起者，伏也；兽骇者，覆也；尘高而锐者，车来也；卑而广者，徒来也；散而条达者，樵采也；少而往来者，营军也。辞卑而益备者，进也；辞强而进驱者，退也；轻车先出居其侧者，阵也；无约而请合者，谋也；奔走而陈兵车者，期也；半进半退者，诱也。伏而立者，饥也；汲而先饮者，渴也；见利而不进者，劳也；鸟集者，虚也；夜呼者，恐也；军扰者，将不重也；旌旗动者，乱也；吏怒者，倦也；杀马肉食者，军无粮也；军无辎重不返其舍者，穷寇也。谆谆翕翕，徐与人言者，失众也；数赏者，窘也；数罚者，困也；先暴而后畏其众者，不精之至也；未委谢者，欲休息也。兵怒而相迎，久而不合，又不相去，必谨察之。

兵非贵益多，惟无武进，足以并力料敌取人而已。夫惟无虑而易敌者，必擒于人。

卒未亲附而罚之，则不服，不服则难用。卒已亲附而罚不行，则不可用。故令之以文，齐之以武，是谓必取。令素行以教其民，则民服；令不素行以教其民，则民不服；令素行，与众相得也。





横渡河川后，必迅速远离河岸，以免为敌所乘；



敌人如渡河来攻，切勿迎击于水中

慢慢



等其一半已上岸，一半尚在水中时，发动攻击才有效。

攻击！

如果要与敌军决战，不要沿河岸配置兵力迎战，



优

而要在河岸的  
高地部署兵力。

劣

11 10

更不要逆着水流，  
在敌军下游布阵，  
这是在河川地区作  
战原则。

横越沼泽地区，  
应迅速离开不要  
停留；

12

如在沼泽地区作战，  
一定要占水草茂盛之地；

最好背依树林，这是沼泽  
地区作战部署原则。

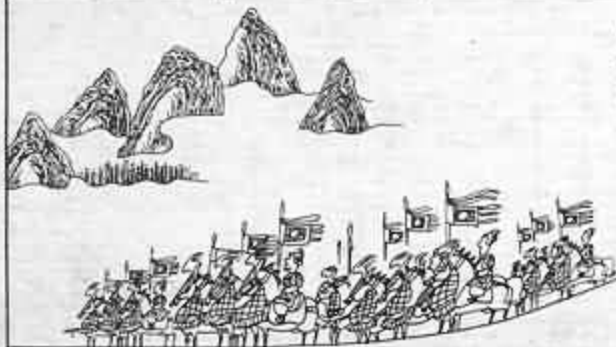
13



如在平原  
作战，应  
在地势平  
坦之处部  
署。



右翼或背  
依高地，  
以地形前  
低后高为  
良好，这  
是平原作  
战之要领。



其所以能  
战胜四  
方，都是  
依照这些  
原则。

以上四种作战部  
署之原则，是远自  
黄帝时代就遵循的。

山地作战  
河川作战要  
沼泽作战领  
平原作战



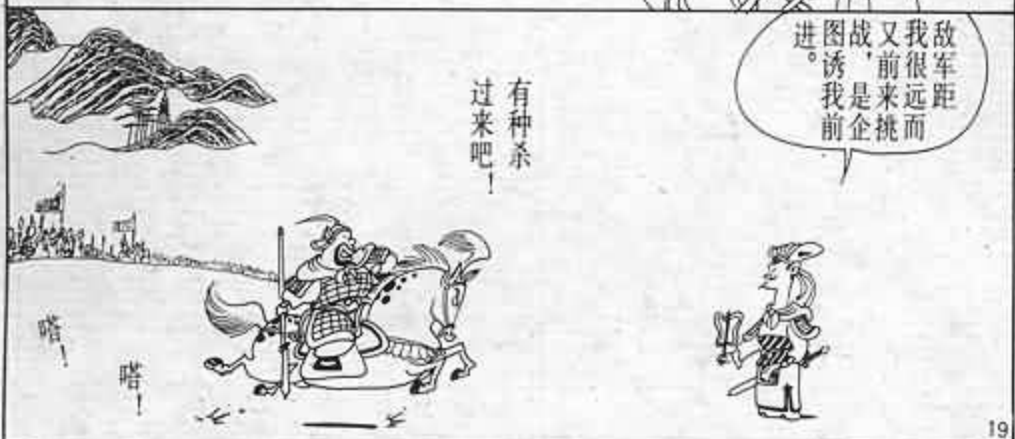


敌军距我很近，而能保持镇静，依仗其有险要地形。

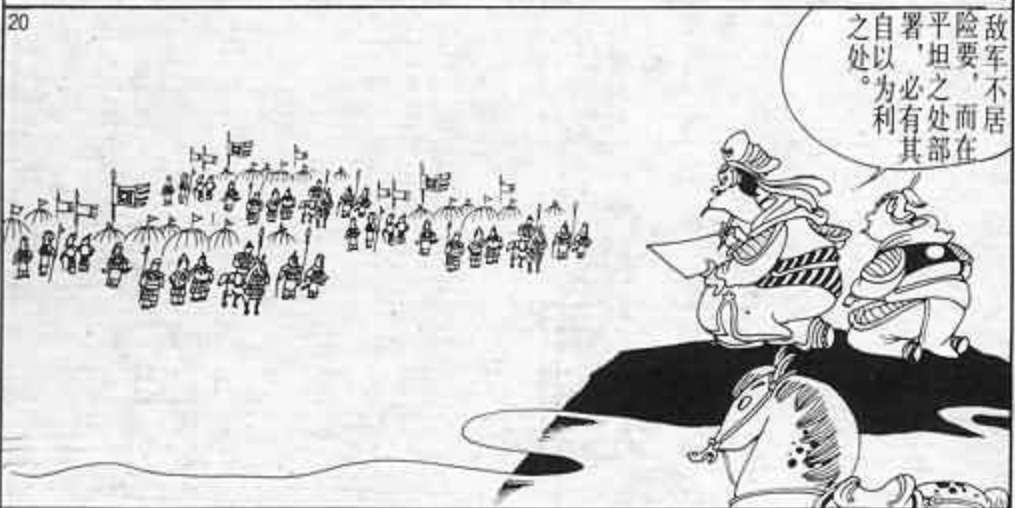


敌军距我很远，而我又前来挑战，是企业图诱我前进。

有种杀过来吧！



敌军不居险要之处，而在平坦之处，自以必有利处。



林中有很  
多树木摇  
动，是有  
敌人来；

22 21

在草丛  
中设有许  
多障碍物，  
是敌人故  
布疑阵；



24

见兽类奔  
逃，是  
敌人  
来袭；

23

见鸟雀突  
然飞起，  
是有敌人  
埋伏；



26

尘土如低  
扬而面积  
广者，  
是兵卒前  
来；

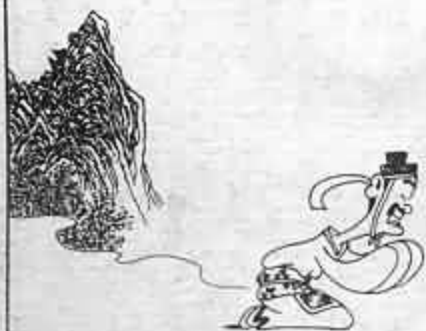
25

尘土如高  
扬而且呈  
尖形，是兵  
车前来；





如敌方的使者言辞  
 谦卑，但军旅却积  
 极备战，这是向我  
 军进击的预兆；



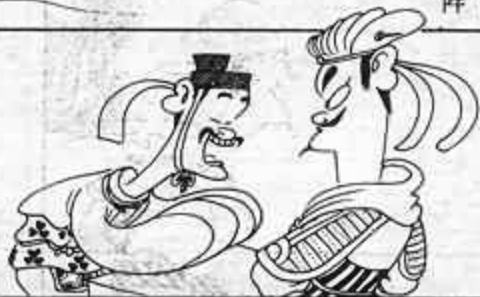
敌方的使者如言辞强硬，  
 并且在行动上摆出进迫之  
 势，这是敌军后退的  
 预兆；



敌军如先派出战车占  
 住两侧，是准备列阵  
 和我决战；



没有提出保证或  
 和约，仅口头言  
 和，则敌人必有  
 计谋。



# 地形篇 第十

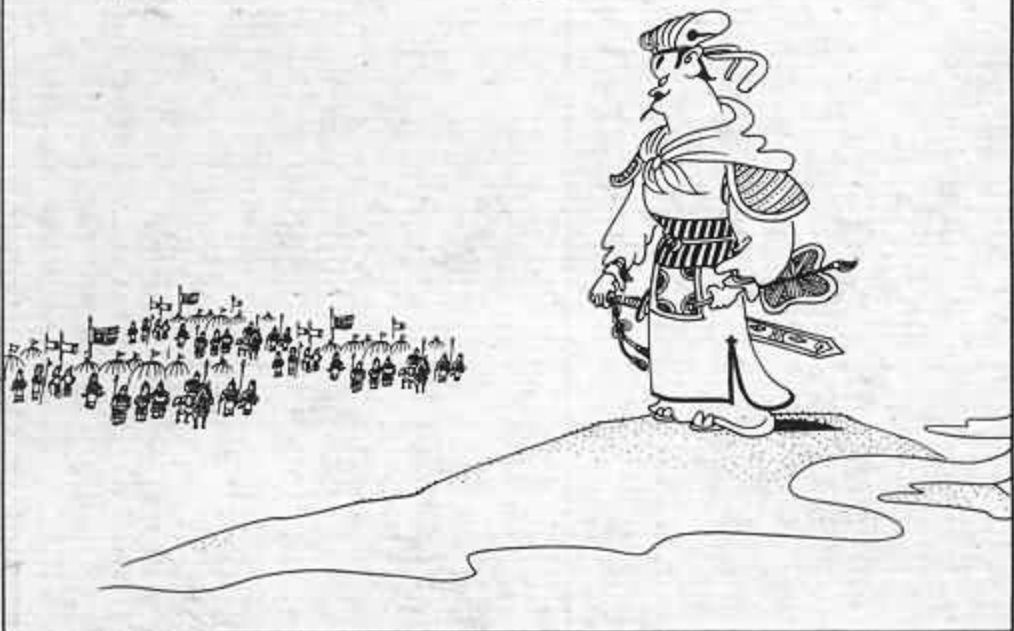
孙子曰：地形有通者，有挂者，有支者，有隘者，有险者，有远者。我可以往，彼可以来，曰通；通形者，先居高阳，利粮道以战，则利。可以往，难以返，曰挂；挂形者，敌无备，出而胜之，敌若有备，出而不战，难以返，不利。我出而不利，彼出而不战，曰支；支形者，敌虽利我，我无出也，引而去之，令敌半出而击之，利。隘形者，我先居之，必盈之以待敌；若敌先居之，盈而勿从，不盈而反之。险形者，我先居之，必居高阳以待敌；若敌先居之，引而去之，勿从也。远形者，势均，难以挑战，战而不利。凡此六者，地之道也，将之至任，不可不察也。

故兵有走者，有弛者，有陷者，有崩者，有乱者，有北者。凡此六者，非天之灾，将之过也。夫势均，以一击十，曰走。卒强吏弱，曰弛。吏强卒弱，曰陷。大吏怒而不服，遇敌愆而自战，将不知其能，曰崩。将弱不严，教道不明，吏卒无常，陈兵纵横，曰乱。将不能料敌，以少合众，以弱击强，兵无选锋，曰北。凡此六者，败之道也。将之至任，不可不察也。

夫地形者，兵之助也。料敌制胜，计险阨远近，上将之道也。知此而用战者，必胜；不知此而用战者，必败。故战道必胜，主曰无战，必战可也。战道不胜，主曰必战，无战可也。故进不求名，退不避罪，唯人是保，而利合于主，国之宝也。

视卒如婴儿，故可与之赴深溪；视卒如爱子，故可与之俱死。厚而不能使，爱而不能令，乱而不能治，譬若骄子，不可用也。

知吾卒之可以击，而不知敌之不可击，胜之半也；知敌之可击，而不知吾卒之不可以击，胜之半也。知敌之可以击，知吾卒之可以击，而不知地形之不可以战，胜之半也。故知兵者，动而不迷，举而不穷。故曰：知彼知己，胜乃不殆；知天知地，胜乃可全。



地形



地形有  
通、挂、  
支、隘、  
险、远六  
种类型。



通形

凡是我可以去，敌人也可以来的，是「通形」。



在这  
种地形作  
战，先要  
占据视野  
辽阔之高  
地。



并保持  
补给路线  
之通畅，  
才有利于  
作战。



凡是易于进、难于退的地形，是「挂形」。

# 挂形



在这种地形作战，敌人无防备时出击，可以取胜；如敌人有防备时出击，不易取胜。



而且敌人如断我归路，难以退兵，所以是很不利的。



凡是我出击不方便，敌人出击也不方便的地形，是「支形」。

# 支形





等敌军有半数进入这种地形时，再回头攻击，才会造成有利的局面。



这种地形，敌人尽管引诱我，我也不能出击，可以带兵退去，使敌人来追……



如果敌人先占据隘口，而且在此隘口布置设防，决不能强行通过。



至于「隘形」地，我应该设法先占据住，守住隘口制敌。

### 隘形



如敌人虽占据隘地，但不在隘口设防，就可以考虑进攻。

## 险形

险形是重要险要关口，应先期占领，并依据其高点，以等待敌人。



快撤退！

如敌人先占有时，当即引军他去，千万不可妄行攻击之。



## 「远形」

远形是敌我相距甚远，此时若势均力敌，兵力相等，双方都难以排战，更难取胜。



以上这六种，是地形利用的原则，也是主帅的首要职责，不能不仔细体察。





六败

用兵作战，有走、弛、陷、崩、乱、北六种情况。

这不是天灾，乃是人为的错误，也就是将领的过失。



2  
敌我兵力相等，可是不能集中兵力于决战方面，反而以我的一，打敌人的十，叫做「走」。

自我找死路！



3  
你们攻去，我先走……  
军队装备训练都好，可是指挥官能力薄弱，叫作「弛」。

进攻！

指挥官优越，部队士兵差，叫做「陷」。

可是我们怕呀！



不可进攻！

高级军官骄横，遇敌妄动，将帅又无法控制之，叫作「崩」。



我才不怕死呢！

集合

将领约束不严，教导无方，官兵没有纪律，作战部署混乱，叫做「乱」。

管他的



将领料敌无方，以寡战众，以弱对强，用兵又无重点，叫作「北」。

「北」。



这六种败亡的原因，都是将领的责任心，不可不认真考虑的。

都是我的错才失败了！



上将者  
国之宝



地形是辅助用  
兵作战的重要条  
件，能利用地形  
克敌，则战争必  
胜，否则必败。



战必胜，  
全面进  
攻！



有必胜把握，即当坚定进行  
到底。反之，则应断然中止  
作战。

战必败  
不可战

国家元首的命令，  
都可暂时不必考虑。

非战不  
可！



为将者，  
能进而不求  
名，退而不避  
罪，完全以国  
家民族利益为  
重，才不愧为  
国之宝。

能不求名避罪，  
唯民是保的将  
领，才是最好  
的将领。



# 九地篇 第十一

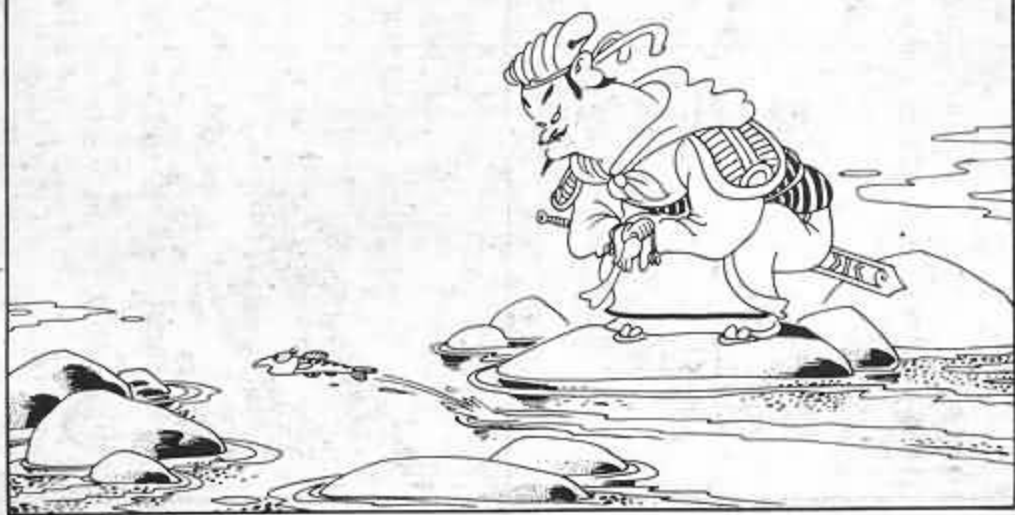
孙子曰：用兵之法，有散地，有轻地，有争地，有交地，有衢地，有重地，有圯地，有围地，有死地。诸侯自战其地者，为散地。入人之地而不深者，为轻地。我得则利，彼得亦利者，为争地。我可以往，彼可以来者，为交地。诸侯之地三属，先至而得天下之众者，为衢地。入人之地深，背城邑多者，为重地。山林、险阻、沮泽，凡难行之道者，为圯地。所由入者隘，所从归者迂，彼寡可以击吾之众者，为围地。疾战则存，不疾战则亡者，为死地。是故散地则无战，轻地则无止，争地则无攻，交地则无绝，衢地则合交，重地则掠，圯地则行，围地则谋，死地则战。

所谓古之善用兵者，能使敌人前后不相及，众寡不相恃，贵贱不相救，上下不相收，卒离而不集，兵合而不齐。合于利而动，不合于利而止。敢问：敌众整而将来，待之若何？曰：先夺其所爱，则听矣。兵之情：主速，乘人之不及，由不虞之道，攻其所不戒也。

凡为客之道：深入则专，主人不克，掠于饶野，三军足食，谨养而无劳，并气积力，运兵计谋，为不可测。投之无所往，死且不北，死焉不得，士人尽力。兵士甚陷则不惧，无所往则固，深入则拘，不得已则斗。是故，其兵不修而戒，不求而得，不约而亲，不令而信。禁祥去疑，至死无所之。吾士无余财，非恶货也；无余命，非恶寿也。令发之日，士卒坐者涕沾襟，僵卧者涕交颐。投之无所往者，请列之勇也。

故善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇也。击其首则尾至，击其尾则首至，击其中则首尾俱至。敢问：兵可使如率然乎？曰：「可。」夫吴人与越人相恶也，当其同舟而济遇风，其相救也如左右手。是故方马埋轮，未足恃也；齐勇若一，政之道也；刚柔皆得，地之理也。故善用兵者，携手若使一人，不得已也。

(下接第100页)

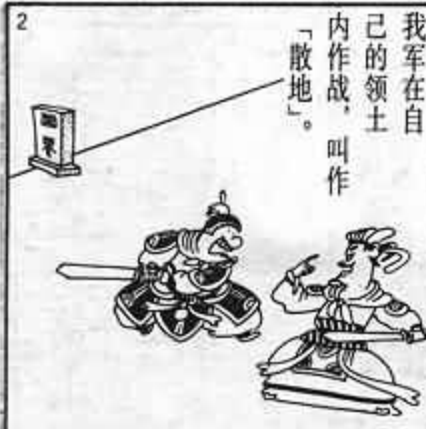


# 地略

根据用兵的原则，有散地、轻地、争地、交地、衢地、重地、圯地、围地、死地等九类。



1 我军在自  
己的领土  
内作战，叫作  
「散地」。



2 进入敌境不深的地区，  
叫作「轻地」。



3 敌我得之均有利的  
兵家必争之地叫作  
「争地」。



4 我军可以往，敌军也可以  
来的地区，叫作「交地」。



占领之，可以控制邻近各国的军事行动者，叫作「重地」。



深入敌国境内，已经过许多城邑者，叫作「重地」。



山岳、森林、险要、沼泽等难于通行的地方，叫作「圯地」。

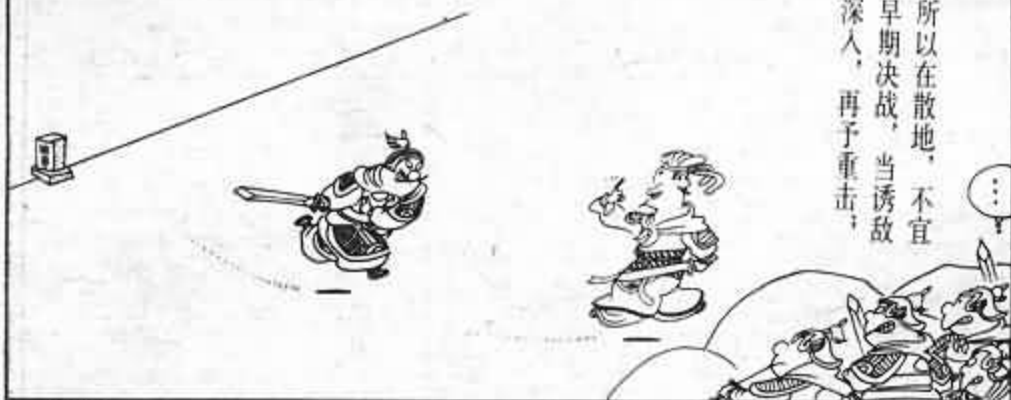
进入的途径狭隘，退回的道路迂远，敌人可以寡击我之众的地方，叫做「围地」。



迅速决战就可以生存，否则有败亡可能的地区，叫作「死地」。



所以在散地，不宜  
早期决战，当诱敌  
深入，再予重击；



在轻地不宜  
停止，应继  
续进军；



遇争地应事先占领，不可等  
敌人占领后，再进攻；



逢交地也应  
先占领，以  
阻止敌人，  
确保我军后  
方联络线；



在「衢地」  
邻邦；

则应结交



在「重地」  
补给；

应就地

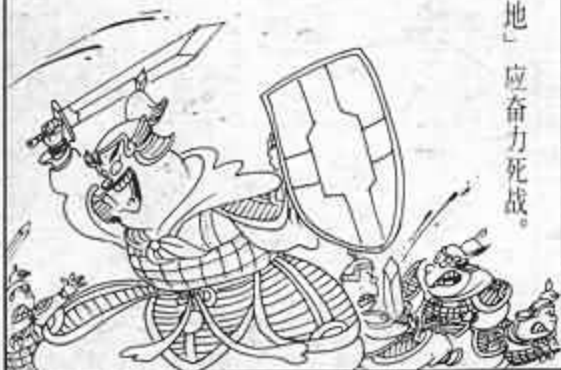


在「圯地」  
离去；

应迅速



在「死地」  
应奋力死战。



在「围地」  
计谋脱困；

应用

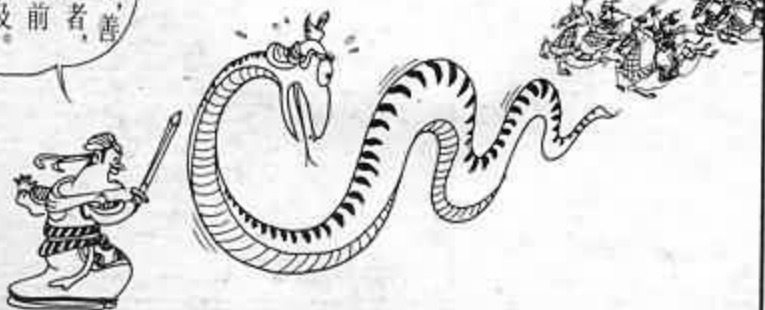




# 内线作战



自古以来，善用兵作战者，能使敌人前后无法顾及。



大部队和小部队之间无法连系，各自为战，不能互相救援。

也无法收兵转移，士卒溃散不集中，主力未能一齐，即行攻击。



总之，有利才行动，无利则不妄动。



4  
如果敌人  
以优势的兵  
力，且行伍  
整齐向我进  
攻，该怎么  
办？



5  
先攻击敌人  
必须援救保  
护的目标，  
则能使敌人  
受制于我。



6  
用兵之道，  
首在迅速，  
乘敌人措  
手不及。



7  
走敌人料想不  
到的道路，攻  
击敌人不防备  
的地方。



霸王之兵

不了解各国形势者，不能运用外交；

抱歉！  
叛国的政策，  
对不起！



不熟悉山林险要  
沼泽地形者，不能  
行军作战；

不重用战地乡民作向导者，不能得地利。



这三项缺一，  
就不能算是霸  
王的军旅。



用兵如  
常山之蛇

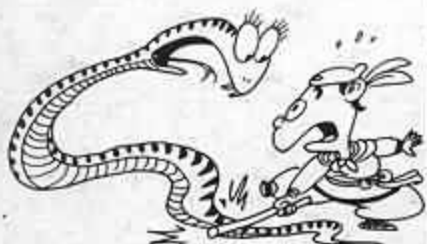
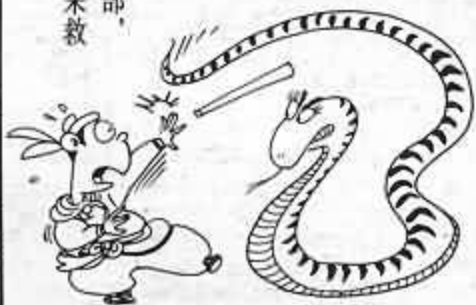
善于用兵  
者，就像  
「率然」  
一样，  
「率然」  
是常山的  
蛇……



2

打它头部，  
尾部就来救  
应；

打它尾部，  
头部就来救  
应；



4

打它中间，  
头尾一同来救。



用兵可以像  
这种蛇一样  
吗？

可以。



例如吴人和越人互相仇视，



但若他们同乘一船而遇风浪时，也能如左右手一样互相救援。



所以把马匹缚在一起，把车轮埋起来，强行使动作一致，是靠不住的。



要使士卒勇敢齐一，有赖于指挥得法；

要使强者与弱者各尽其力，在于恰当地利用地形。





善于用兵者，指挥大军，  
就像指挥一个人一样容易，



因为他把士兵放在不得已的境地，使他们非战不可。

没有后路了……

拼了！

良好的将领，统帅百万大军，能使万众齐勇一心，生死与共互相救援。因为他先将军队置于「死地」，士卒后无退路，不战则亡，所以非力拼不可。



始如处女，敌人开户，后如脱兔，敌不及拒。



军事行动开始时，像处女一样沉静，让敌人放松戒备；

嘻嘻嘻嘻

像个黄花大闺女一样……

没经验啊！



2

然后像脱兔一样迅速，使敌人抗拒不及，取得胜利。



# 火攻篇 第十二

孙子曰：凡火攻有五：一曰火人，二曰火积，三曰火辐，四曰火库，五曰火队。行火必有因，烟火必素具。发火有时，起火有日。时者，天之燥也；日者，月在箕壁翼轸也。凡此四宿者，风起之日也。

凡火攻，必因五火之变而应之。火发于内，则早应之于外。火发而兵静者，待而勿攻，极其火力，可从而从之，不可从而止。火可发于外，无待于内，以时发之。火发上风，无攻下风，昼风久，夜风止。凡军必知五火之变，以数守之。

故以火佐攻者明，以水佐攻者强。水可以绝，不可以卒。

夫战胜攻取，而不修其攻者凶，命曰费留。故曰：明主虑之，良将修之。非利不动，非得不用，非危不战。主不可以怒而兴师，将不可以愠而致战。合于利而动，不合于利而止。怒可以复喜，愠可以复悦，亡国不可以复存，死者不可以复生。故明君慎之，良将警之，此安国全军之道也。





# 火攻有五

用火攻敌有五种方式：一是火烧敌军人马；二是火烧敌军堆积之粮秣；三是火烧敌军之辎重；四是火烧敌军之仓库储藏；五是火烧敌军之运输设施。



发动施行火攻必须具备一定的条件，同时引火的工具也要经常准备。

发动火攻要乘有利时机，引燃火势也须选择有利日子。



所谓时机是指天气干燥，久旱不雨；

所谓有利的日子是指月亮运行到箕、壁、翼、轸四个星宿时，就是起风的日子。



合于利  
而动



1  
凡战必胜，  
攻必取。不  
是对国家有  
利就不行  
动。

不能取得  
胜利，就  
不用兵。

不是非常  
危险，就  
不作战。



2

国君切不可一时愤  
怒而动员作战。



4

要符合国家的  
利益才行动，不  
符合利益即停止。



3  
将帅也不可一时怨  
忿而与敌作战。



愤怒可以转  
为喜悦，怨  
忿可以转为  
高兴。

但是国家亡  
了，就无法  
恢复旧观；  
人死了，更  
不能再复  
活。



所以明智的君主  
一定要慎重用兵，  
杰出的将领一定  
要警惕用兵……



这是安定国  
家，保全军  
旅的根本所  
在。

明智的国君，对于  
战争进行的决定，必  
须缜密考虑，因为它  
关系到百姓的生死  
国家的存亡。



## 用间篇 第十三

孙子曰：凡兴师十万，出征千里，百姓之费，公家之奉，日费千金；内外骚动，怠于道路，不得操事者，七十万家。相守数年，以争一日之胜，而爱爵禄百金，不知敌之情者，不仁之至也，非人之将也，非主之佐也，非胜之主也。故明君贤将，所以动而胜人，成功出于众者，先知也。先知者，不可取于鬼神，不可象于事，不可验于度，必取于人，知敌之情者也。

故用间有五：有多间，有内间，有反间，有死间，有生间。五间俱起，莫知其道，是谓神纪，人君之宝也。乡间者，因其乡人而用之。内间者，因其官人而用之。反间者，因其敌间而用之。死间者，为诖事于外，令吾间知之，而传于敌也。生间者，反报也。

故三军之事，莫大于间，贵莫厚于间，事莫密于间。非圣智不能间，非仁义不能使间，非微妙不能得间之宝。微哉！微哉！无所不用间也！间事未发，而先间者，间与所告者皆死。

凡军之所欲击，城之所欲攻，人之所欲杀，必先知其守将，左右，谒者，门者，舍人之姓名，令吾间必索知之。必索敌人之回来我者，因而利之，导而舍之，故反间可得而用也。因是而知之，故乡间，内间可得而使也；因是而知之，故死间为诖事，可使告敌；因是而知之，故生间可使如期。五间之事，主必知之，知之必在于反间，故反间不可不厚也。

昔殷之兴也，伊挚在夏；周之兴也，吕牙在殷。故惟明君贤将，能以上智为间者，必成大功，此兵之要，三军之所恃而动也。



用间



凡动员十万大军，  
远征千里，人民  
的损耗加上国  
家的开支，  
每天都要  
用很多钱。



而且举国骚动，人马疲于  
奔命，百姓不能从事本身  
职业的，将达七十万家。



敌我对抗几年，  
争的就是最后胜  
利的一刻……



如果各  
蓄爵禄  
和金钱，以  
致作不好情  
报，不明敌  
情而遭失败，  
那就太没  
有仁心了。



这种人，  
不是军旅  
的好统帅，不是  
国君的好帮手，  
更不能成为胜利  
的主宰！



所以英明的君主，  
贤能的将帅，  
之所以能一出兵，  
就能战胜敌人，  
就是能先  
了解敌  
情。

要明了敌情，  
不可取决于鬼神  
迷信，

不可以用  
过去相似  
的事做比  
较推测，

也不可用占  
卜问卦作依据。

一定要取  
决于间谍  
的情报，  
才能真正  
了解敌情。

# 五间

使用间谍有五种：  
有乡间、有内间、  
有反间、有死间、  
有生间。



五种间谍同时运用起来，  
使敌人莫测高深，有  
神话般的奥妙，这是国  
家元首最重要的法宝。



「乡间」就是利用  
本国乡人，住在敌  
国做间谍；



「内间」就是利用  
敌国官吏作间谍；



「反间」就是利用或收买敌人间谍而为  
我所用；



「死间」就是利用我方间谍，送假情报给敌人，或奉命赴敌国工作不期生还者；

我说我说，我把所知的情报通通说出来……



「生间」就是指派间谍刺探敌情后，回国报告情报。



所以军中一切事务，没有比间谍更亲信了，



也没有比间谍赏赐更厚了，

他的待遇比我们好多了……



没有比间谍更能付予机密的了。



身负机密，神出鬼没……



不是才智过人的将帅，  
不能运用间谍；



不是大仁大义的人，  
不能差遣间谍；



不是用心精细手段巧妙的人，  
不能鉴别间谍情报之真伪。



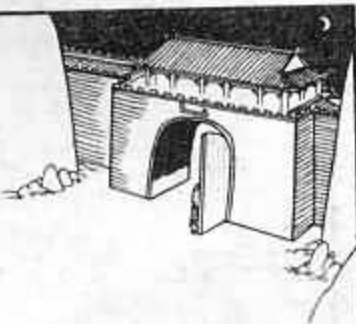
微妙啊！微妙嘛！  
真是无处不可用间。



不过用间的计谋  
尚未施行就泄露的话，  
间谍与泄密者，都应处死。



凡是要攻击目标，占领城塞，刺杀敌将，必须先将其守将、幕僚、秘书、护卫、侍从的姓名、性格都令间谍侦查清楚。



16

更须查出敌方间谍，收买而利用之，作为我方的反间；



17

藉「反间」之助，再培养「乡间」、「内间」，再借此可利用「死间」，假造情报欺敌，再藉此而利用「生间」如期回来报告。



18

这五种间谍之运用，国君应该了解其运用的关键就在「反间」。



19

所以对「反间」不能不特别优待。



20

从前商朝的兴起，是因为伊尹曾在夏朝为臣；



周朝的兴起，是因为姜尚曾在商朝为臣。



所以明智的国君和将帅能运用智慧高明的人作情报工作，一定能成大功。



这是用兵作战的首要，整个军旅都要依靠间谍提供情报，才能采取行动。



(上接第三卷)

将军之事：静以幽，正以治。能愚士卒之耳目，使之无知。易其事，革其谋，使人无识；易其居，迁其途，使人不得虑。帅与之期，如登高而去其梯；帅与之深入诸侯之地，而发其机，焚舟破釜，若驱群羊，驱而往，驱而来，莫知所之。聚三军之众，投之于险，此谓将军之事也。九地之变，屈伸之利，人情之理，不可不察。

凡为客之道：深则专，浅则散。去国越境而师者，绝地也；四达者，衢地也；入深者，重地也；入浅者，轻地也；背固前隘者，围地也；无所往者，死地也。

是故散地，吾将一其志；轻地，吾将使之属；争地，吾将趋其后；交地，吾将谨其守；衢地，吾将固其结；重地，吾将继其食；圯地，吾将进其途；围地，吾将塞其闲；死地，吾将示之以不活。故兵之情：困则御，不得已则斗，过刚从。

是故不知诸侯之谋者，不能预交；不知山林、险阻、沮泽之形者，不能行军；不用乡导者，不能得地利。四五者，不知一，非霸王之兵也。夫霸王之兵，伐大国，则其众不得聚；威加于敌，则其交不得合。是故不争天下之交，不养天下之权，信己之私，威加于敌，故其城可拔，其国可覆。施无法之赏，悬无政之令，犯三军之众若使一人。犯之以事，勿告以言；犯之以利，勿告以害。投之亡地然后存，陷之死地然后生。夫众陷于害，然后能为胜敌。故为兵之事，在于顺详敌之意，并敌一向，千里杀将，是谓巧能成事者也。

是故政举之日，夷关折符，无通其使，立于廊庙之上，以诛其事。敌人开闾，必亟入之。先其所爱，微与之期，践墨随敌，以决战事。是故始如处女，敌人开户，后如脱兔，敌不及拒。

## ◎作者简介

本名\蔡志忠

籍贯\台湾彰化

出生\一九四八年二月二日

经历\一九六三年起开始画连环漫画

一九七一年任光启社电视美术指导

一九七六年成立远东卡通公司、龙卡通公司、

拍摄卡通作品有《老夫子》第一、第三集、《乌龙院》

《老夫子》第一集获最佳卡通影片金马奖

一九八三年开始在报章杂志发表四格漫画，作品并在

新加坡、香港、马来西亚、日本报章长期连载

一九八五年获选为台湾十大杰出青年

# 蔡志忠中国古籍漫画系列

· 老子说

· 老子说Ⅱ

· 庄子说

· 庄子说Ⅱ

· 孔子说

· 论语

· 大学

· 中庸

· 孟子说

· 韩非子说

· 孙子说

· 列子说

· 史记

· 世说新语

· 六朝怪谈

· 六祖坛经

· 禅说

· 唐诗说

· 唐诗说Ⅱ

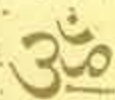
· 宋词说

· 菜根谭

· 聊斋志异

(以上各种由生活·读书·新知三联书店出版)

蔡志忠漫画  
孙子说  
兵学的先知



ISBN 7-108-00429-1/G·66

定价：5.30元



蔡志忠漫画

孫子說

兵学的先知

生活·讀書·新知三聯書店