

★ Dream will come true ☆

孫子兵法！！（原文&翻譯）
每一步小心翼翼 愈靠近幸福卻愈畏懼：

每一秒悉心珍惜 走愈久卻愈害怕失去...

October 28, 2007

dream9611的地盤



網誌分類: 心情記事

- 首頁
- 相簿
- 網誌
- 留言
- 名片
- 好友
- 影音
- 加為好友

- 好友的網誌 -

音樂播放 幸福工廠(kukuchen)

52

最新的文章

披荊斬棘嗜~不開心去去!!!

朋友

文章分類

fun * thing(36)

not * thing(43)

so sad *(18)

heart *(22)

未分類文章

文章彙集

所有文章列表

- 文章彙集 -

孫子兵法！！（原文&翻譯）

發文

Tweet 讚 35

孫子兵法 原文

計篇第一

孫子曰：兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。故經之以五，校之以計，而索其情：一曰道，二曰天，三曰地，四曰將，五曰法。道者，令民于上同意者也，可與之死，可與之生，民不詭也。天者，陰陽、寒暑、時制也。地者，高下、遠近、險易、廣狹、死生也。將者，智、信、仁、勇、嚴也。法者，曲制、官道、主用也。凡此五者，將莫不聞，知之者勝，不知者不勝。故校之以計，而索其情。曰：主孰有道？將孰有能？天地孰得？法令孰行？兵眾孰強？士卒孰練？賞罰孰明？吾以此知勝負矣。將聽吾計，用之必勝，留之將不聽吾計，用之必敗，去之。計利以聽，乃為之勢，以佐其外。勢者，因利而制權也。兵者，詭道也。故能而示之不能，用而示之不用，近而示之遠，遠而示之近。利而誘之，亂而取之，實而備之，強而避之，怒而撓之，卑而驕之，佚而勞之，親而離之，攻其不備，出其不意。此兵家之勝，不可先傳也。夫未戰而廟算勝者，得算多也；未戰而廟算不勝者，得算少也。多算勝，少算不勝，而況無算乎！吾以此觀之，勝負見矣。

作戰篇第二

孫子曰：凡用兵之法，馳車千駟，革車千乘，帶甲十萬，千里饋糧，則內外之費，賓客之用，膠漆之材，車甲之奉，日費千金，然後十萬之師舉矣。其用戰也貴勝，久則鈍兵挫銳，攻城則力屈，久暴師則國用不足。夫鈍兵挫銳，屈力殫貨，則諸侯乘其弊而起，雖有智者，不能善其後矣。故兵聞拙速，未睹巧之久也。夫兵久而國利者，未之有也。故不盡知用兵之害者，則不能盡知用兵之利也。善用兵者，役不再籍，糧不三載，取用于國，因糧于敵，故軍食可足也。國之貧于師者遠輸，遠輸則百姓貧。近師者貴賣，貴賣則百姓竭，財竭則急於丘役。力屈、財殫，中原內虛于家。百姓之費，十去其七；公家之費，破軍罷馬，甲胄矢弩，戟盾蔽櫓，丘牛大車，十去其六。故智將務食于敵。食敵一鐘，當吾二十鐘；斫一石，當吾二十石。故殺敵者，怒也；取敵之利者，貨也。故車戰，得車十乘已上，賞其先得者，而更其旌旗，車雜而乘之，卒善而養之，是謂勝敵而益強。故兵貴勝，不貴久。故知兵之將，民之司命，國家安危之主也。

搜尋這個網誌的文章

標題 內容

最新的回應 **RSS**

- Re: 披荊斬棘嗜~不開心去去!!!, by a92.xx316.com (May 12)
- Re: 孫子兵法！！（原文&翻譯）, by hung (Apr 26)
- Re: 披荊斬棘嗜~不開心去去!!!, by V (Dec 22)
- Re: Recently, by (Apr 17)
- Re: 朋友, by (Feb 24)

市北教大家

- 傻瓜宗
- 碰碰
- 雪人
- 小田
- 黑
- 歐陽
- 柚子
- 冠豪
- 罐頭
- 阿佑
- 張耿豪
- 巧克學姊
- 大泐學姊
- 阿康學長
- 良純學妹
- Y賢學弟
- 煜宏學弟
- 小犬學弟
- 右千學妹

參觀人氣統計

當日人次: 1
累積人次: 46789

RSS

謀攻篇第三

孫子曰：凡用兵之法，全國爲上，破國次之；全軍爲上，破軍次之；全旅爲上，破旅次之；全卒爲上，破卒次之；全伍爲上，破伍次之。是故百戰百勝，非善之善也。不戰而屈人之兵，善之善者也。故上兵伐謀，其次伐交，其次伐兵，其下攻城。攻城之法爲不得已。修櫓、具器械，三月而后成，距，又三月而后已。將不勝其忿，而鑿附之，殺士三分之一，而城不拔者，此攻之災也。故善用兵者，屈人之兵而非戰也，拔人之城而非攻也，破人之國而非久也，必以全爭于天下，故兵不頓，而利可全，此謀攻之法也。故用兵之法，十則圍之，五則攻之，倍則分之，敵則能戰之，少則能逃之，不若則能避之。故小敵之堅，大敵之擒也。夫將者，國之輔也。輔周則國必強，輔隙則國必弱。故君之所以患于軍者三：不知軍之不可以進而謂之進，不知軍之不可以退而謂之退，是爲糜軍；不知三軍之事，而同三軍之政者，則軍士惑矣；不知三軍之權，而同三軍之任，則軍士疑矣。三軍既惑且疑，則諸侯之難至矣，是謂亂軍引勝。故知勝有五：知可以戰與不可以戰者勝，識眾寡之用者勝，上下同欲者勝，以虞待不虞者勝，將能而君不御者勝。此五者，知勝之道也。故曰：知己知彼，百戰不殆。不知彼而知己，一勝一負，不知彼不知己，每戰必殆。

形篇第四

孫子曰：昔之善戰者，先爲不可勝，以待敵之可勝。不可勝在己，可勝在敵。故善戰者，能爲不可勝，不能使敵之必可勝。故曰：勝可知，而不可爲。不可勝者，守也；可勝者，攻也。守則不足，攻則有余。善守者，藏于九地之下；善攻者，動于九天之上。故能自保而全勝也。見勝不過衆人之所知，非善之善者也；戰勝而天下曰善，非善之善者也。故舉秋毫不爲多力，見日月不爲明目，聞雷霆不爲聰耳。古之所謂善戰者，勝于易勝者也。故善戰之勝也，無智名，無勇功。故其戰勝不忒。不忒者，其所措必勝，勝已敗者也。故善戰者，立于不敗之地，而不失敵之敗也。是故勝兵先勝而后求戰，敗兵先戰而后求勝。善用兵者，修道而保法，故能爲勝敗之政。兵法：一曰度，二曰量，三曰數，四曰稱，五曰勝。地生度，度生量，量生數，數生稱，稱生勝。故勝兵若以鎰稱銖，敗兵若以銖稱鎰。勝者之戰民也，若決積水于千仞之溪者，形也。

勢篇第五

孫子曰：凡治衆如治寡，分數是也；斗衆如斗寡，形名是也。三軍之衆，可使必受敵而無敗，奇正是也。兵之所加，如以投卵者，虛實是也。凡戰者，以正合，以奇勝。故善出奇者，無窮如天地，不竭如江河。終而復始，日月是也。死而復生，四時是也。聲不過五，五聲之變，不可勝聽也。色不過五，五色之變，不可勝觀也。味不過五，五味之變，不可勝嘗也。戰勢不過奇正，奇正之變，不可勝窮也。奇正相生，如環之無端，孰能窮之？激水之疾，至于漂石者，勢也；鷲鳥之疾，至于毀折者，節也。是故善戰者，其勢險，其節短。勢如弩，節如發機。紛紛紜紜，斗亂而不可亂也。渾渾沌沌，形圓而不可敗也。亂生于治，怯生于勇，弱生于強。治亂，數也；勇怯，勢也；強弱，形也。故善動敵者，形之，敵必從之；予之，敵必取之。以利動之，以卒動之。故善戰者，求之于勢，不責于人，故能擇人而任勢。任勢者，其戰人也，如轉木石。木石之性，安則靜，危則動，方則止，圓則行。故善戰人之勢，如轉圓石于千仞之山者，勢也。

虛實篇第六

孫子曰：凡先處戰地而待敵者佚，後處戰地而趨戰者勞。故善戰者，致人而不致于人。能使敵自至者，利之也；能使敵不得至者，害之也。故敵佚能勞之，飽能飢之，安能動之。出其不趨，趨其所不意。行千里而不勞者，行于無人之地也。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，敵不知其所守。善守者，敵不知其所攻。微乎微乎，至于無形，神乎神乎，至于無聲，故能爲敵之司命。進而不可御者，沖其虛也；退而不可追者，速而不可及也。故我欲戰，敵雖高壘深溝，不得不與我戰者，攻其所必救也；我不欲戰，雖畫地而守之，敵不得與我戰者，乖其所之也。故形人而我無形，則我專而敵分。我專爲一，敵分爲十，是以十攻其一也，則我衆而敵寡；能以衆擊寡者，則吾之所與戰者，約矣。吾所與戰之地不可知，不可知，則敵所備者多；敵所備者多，則吾之所戰者，寡矣。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。寡者備人者也，衆者使人備己者也。故知戰之地，知戰之日，則可千里而會戰。不知戰之地，不知戰之日，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？以吾度之，越人之兵雖多，亦奚益于勝敗哉？！故曰：勝可爲也。敵雖衆，可使無斗。故策之而知得失之計，作之而知動靜之理，形之而知死生之地，角之而知有余不足之處。故形兵之極，至于無形。無形，則深間不能窺，智者不能謀。因形而錯勝于衆，衆不能知；人皆知我所以勝之形，而莫知吾所以制勝之形。故其戰勝不復，而應形于無窮。夫兵形象水，水之形避高而趨下，兵之形避實而擊虛，水因地而制流，兵應敵而制勝。故兵無常勢，水無常形，能因敵變化而取勝者，謂之神。故五行無常勝，四時無常位，日有短長，月有死生。

軍爭篇第七

孫子曰：凡用兵之法，將受命于君，合軍聚眾，交和而舍，莫難于軍爭。軍爭之難者，以迂為直，以患為利。故迂其途，而誘之以利，後人發，先人至，此知迂直之計者也。軍爭為利，軍爭為危。舉軍而爭利，則不及；委軍而爭利，則輜重捐。是故卷甲而趨，日夜不處，倍道兼行，百里而爭利，則擒三將軍，勁者先，疲者後，其法十一而至五十里而爭利，則蹶上將軍，其法半至三十里而爭利，則三分之二至。是故軍無輜重則亡，無糧食則亡，無委積則亡。故不知諸侯之謀者，不能豫交；不知山林、險阻、沮澤之形者，不能行軍；不用鄉導者，不能得地利。故兵以詐立，以利動，以分和為變者也。故其疾如風，其徐如林，侵掠如火，不動如山，難知如陰，動如雷震。掠鄉分眾，廓地分守，懸權而動。先知迂直之計者勝，此軍爭之法也。故三軍可奪氣，將軍可奪心。是故朝氣銳，晝氣惰，暮氣歸。故善用兵者，避其銳氣，擊其惰歸，此治氣者也。以治待亂，以靜待嘩，此治心者也。以近待遠，以佚待勞，以飽待飢，此治力者也。無邀正正之旗，無擊堂堂之陣，此治變者也。故用兵之法，高陵勿向，背丘勿逆，佯北勿從，銳卒勿攻，餌兵勿食，歸師勿遏，圍師遺闕，窮寇勿迫，此用兵之法也。

九變篇第八

孫子曰：凡用兵之法，將受命于君，合軍聚眾，泛地無舍，衢地交和，絕地勿留，圍地則謀，死地則戰。途有所不由，軍有所不擊，城有所不攻，地有所不爭，君命有所不受。故將通于九變之利者，知用兵矣。將不通于九變之利，雖知地形，不能得地之利矣。治兵不知九變之術，雖知地利，不能得人之用矣。是故智者之慮，必雜于利害。雜于利，而務可信也；雜于害，而患可解也。是故屈諸侯者以害，役諸侯者以業，趨諸侯者以利。故用兵之法，無恃其不來，恃吾有以待也；無恃其不攻，恃吾有所不可攻也。故將有五危：必死，可殺也；必生，可虜也；忿速，可辱也；廉潔，可辱也；愛民，可煩也。凡此五者，將之過也，用兵之災也。覆軍殺將，必以五危，不可不察也。

行軍篇第九

孫子曰：凡處軍、相敵，絕山依谷，視生處高，戰隆無登，此處山之軍也。絕水必遠水，客絕水而來，勿迎之于水內，令半濟而擊之，利。欲戰者，無附于水而迎客。視生處高，無迎水流，此處水上之軍也。絕斥澤，惟亟去無留。若交軍于斥澤之中，必依水草，而背眾樹，此處斥澤之軍也。平陸處易，而右背高，前死后生，此處平陸之軍也。凡此四軍之利，黃帝之所以勝四帝也。凡軍好高而惡下，貴陽而賤陰，養生而處實，軍無百疾，是謂必勝。丘陵堤防，必處其陽，而右背之。此兵之利，地之助也。上雨，水沫至，欲涉者，待其定也。凡地有絕澗、天井、天牢、天羅、天陷、天隙，必亟去之，勿近也。吾遠之，敵近之；吾迎之，敵背之。軍旁有險阻、潢井、葭葦、林木、叢者，必謹慎復索之，此伏奸之所處也。敵近而靜者，恃其險也；遠而挑戰者，欲人之進也；其所居易者，利也。眾樹動者，來也；眾草多障者，疑也；鳥起者，伏也；獸駭者，覆也；塵高而銳者，車來也；卑而廣者，徒來也；散而條達者，樵采也；少而往來者，營軍也。辭卑而備者，進也；辭強而進驕者，退也；輕車先出其側者，陣也；無約而請和者，謀也；奔走而陳兵者，期也；半進半退者，誘也。杖而立者，飢也；汲而先飲者，渴也；見利而不進者，勞也；鳥集者，虛也；夜呼者，恐也；軍擾者，將不重也；旌旗動者，亂也；吏怒者，倦也；粟馬肉食，軍無懸缶而不返其舍者，窮寇也；諄諄翕翕，徐與人言者，失眾也；數賞者，窘也；數罰者，困也；先暴而后畏其眾者，不精之至也；來委謝者，欲休息也；兵怒而相迎，久而不合，又不相去，必謹察之。兵非貴益多也，惟無武進，足以并力、料敵、取人而已。夫惟無慮而易敵者，必擒于人。卒未親附而罰之，則不服，不服則難用也。卒已親附而罰不行，則不可用也。故令之以文，齊之以武，是謂必取。令素行以教其民，則民服；令素不行以教其民，則民不服。令素行者，與眾相得也。

地形篇第十

孫子曰：地形有通者、有挂者、有支者、有隘者、有險者、有遠者。我可以往，彼可以來，曰通。通形者，先居高陽，利糧道，以戰則利。可以往，難以返，曰挂。挂形者，敵雖利我，我無出也，引而去之，令敵半出而擊之，利。隘形者，我先居之，必盈以待敵。若敵先居之，盈而勿從，不盈而從之。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。遠形者，勢均，難以挑戰，戰而不利。凡此六者，地之道也，將之至任，不可不察也。故兵有走者、有馳者、有陷者、有崩者、有亂者、有北者。凡此六者，非天之災，將之過也。夫勢均，以一擊十，曰走。卒強吏弱，曰馳。吏強卒弱，曰陷。大吏怒而不服，遇敵愾而自戰，將不知其能，曰崩。將弱不嚴，教道不明，吏卒無常，陳兵縱橫，曰亂。將不能料敵，以少合眾，以弱擊強，兵無選鋒，曰北。凡此六者，敗之道也，將之至任，不可不察也。夫地形者，兵之助也。料敵制勝，計險厄遠近，上將之道也。知此而用戰者必勝，不知此而用戰者必敗。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。故進不求，退不避罪，惟人是保，而利合于主，國之寶也。視卒如嬰兒，故可以與之赴深溪；視卒如愛子，故可與之俱死。厚而不能使，愛而不能令，亂而不能治，譬若驕子，不可用也。知吾卒之可以擊，而不知敵之不可擊，勝之半也；知敵之可擊，而不知吾卒之不可以擊，勝之半也；知敵之可擊，知吾卒之可以擊，而不知地形之不可以戰，勝之半也。故知兵者，動而不迷，舉而不窮。故曰：知己知彼，勝乃不殆；知天知地，勝乃可全。

九地篇第十一

孫子曰：用兵之法，有散地，有輕地，有爭地，有交地，有衢地，有重地，有泛地，有圍地，有死地。諸侯自戰其地，為散地。入人之地不深者，為輕地。我得則利，彼得亦利者，為爭地。我可以往，彼可以來者，為交地。諸侯之地三屬，先至而得天下眾者，為衢地。入人之地深，背城邑多者，為重地。山林、險阻、沮澤，凡難行之道者，為泛地。所從由入者隘，所從歸者迂，彼寡可以擊我之眾者，為圍地。疾戰則存，不疾戰則亡者，為死地。是故散地則無戰，輕地則無止，爭地則無攻，衢地則合交，重地則掠，泛地則行，圍地則謀，死地則戰。所謂古之善用兵者，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。合于利而動，不合于利而止。敢問：“敵眾整而將來，待之若何？”曰：“先奪其所愛，則聽矣。”兵之情主速，乘人之不及，由不虞之道，攻其所不戒也。凡為客之道：深入則專，主人不克。掠于饒野，三軍足食。謹養而勿勞，并氣積力，運并計謀，為不可測。投之無所往，死且不北。死焉不得，士人盡力。兵士甚陷則不懼，無所往則固，深入則拘，不得已則斗。是故其兵不修而戒，不求而得，不約而親，不令而信。禁祥去疑，至死無所之。吾士無余財，非惡貨也。無余命，非惡壽也。令發之日，士卒坐者涕沾襟，偃臥者淚交頤。投之無所往者，諸、之勇也。故善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇也。擊其首則尾至，擊其尾則首至，擊其中則首尾俱至。敢問：“兵可使如率然乎？”曰：“可。”夫吳人與越人相惡也，當其同舟而濟，遇風，其相救也，如左右手。是故方馬埋輪，未足恃也。齊勇如一，政之道也，剛柔皆得，地之理也。故善用兵者，攜手若使一人，不得已也。將軍之事：靜以幽，正以治。能愚士卒之耳目，使之無知。易其事，革其謀，使人無識。易其居，迂其途，使人不得慮。帥與之期，如登高而去其梯。帥與之深入諸侯之地，而發其機，焚舟破釜，若驅群羊。驅而往，驅而來，莫知所之。聚三軍之眾，投之于險，此謂將軍之事也。九地之變，屈伸之力，人情之理，不可不察也。凡為客之道：深則專，淺則散。去國越境而師，絕地也。四達者，衢地也。入深者，重地也。入淺者，輕地也。背固前隘者，圍地也。無所往者，死地也。是故散地，吾將一其志。輕地，吾將使之屬。爭地，吾將趨其後。交地，吾將謹其守。衢地，吾將固其結。重地，吾將繼其食。泛地，吾將進其途。圍地，吾將塞其闕。死地，吾將示之以不活。故兵之情：圍則御，不得已則斗，過則從。是故不知諸侯之謀者，不能預交。不知山林、險阻、沮澤之形者，不能行軍。不用鄉導，不能得地利。四五者，不知一，非霸王之兵也。夫霸王之兵，伐大國，則其眾不得聚。威加于敵，則其交不得合。是故不爭天下之交，不養天下之權，信己之私，威加于敵，則其城可拔，其國可隳。施無法之賞，懸無政之令，犯三軍之眾，若使一人。犯之以事，勿告以言。犯之以利，勿告以害。投之亡地然後存，陷之死地然後生。夫眾陷于害，然後能為勝敗。故為兵之事，在于倖順敵之意，并敵一向，千里殺將，是謂巧能成事者也。是故政舉之日，夷關折符，無通其使。齎于廊廟之上，以誅其事。敵人開闔，必亟入之，先其所愛，微與之期。踐墨隨敵，以決戰事。是故始如處女，敵人開戶，後如脫兔，敵不及拒。

火攻篇第十二

孫子曰：凡火攻有五：一曰火人，二曰火積，三曰火輜，四曰火庫，五曰火隊。行火必有因，煙火必素具。發火有時，起火有日。時者，天之燥也。日者，月在其、壁、翼、軫也。凡此四宿者，風起之日也。凡火攻，必因五火之變而應之。火發于內，則早應之于外。火發而其兵靜者，待而勿攻。極其火力，可從而從之，不可從而止。火可發于外，無待于內，以時發之。火發上風，無攻下風。晝風久，夜風止。凡軍必知有五火之變，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。夫戰勝攻取，而不修其功者凶，命曰“費留”。故曰：明主慮之，良將修之。非利不動，非得不用，非危不戰。主不可以怒而興師，將不可以愠而致戰。合于利而動，不合于利而止。怒可以復喜，愠可以復悅，亡國不可以復存，死者不可以復生。故明君慎之，良將警之。此安國全軍之道也。

用間篇第十三

孫子曰：凡興師十萬，出征千里，百姓之費，公家之奉，日費千金。內外騷動，怠于道路，不得操事者，七十萬家。相守數年，以爭一日之勝，而愛爵祿百金，不知敵之情者，不仁之至也。非人之將也，非主之佐也，非勝之主也。故明君賢將，所以動而勝人，成功出于眾者，先知也。先知者，不可取于鬼神，不可象于事，不可驗于度。必取于人，知敵之情者也。故用間有五：有因間，有內間，有反間，有死間，有生間。五間俱起，莫知其道，是謂神紀，人君之寶也。因間者，因其鄉人而用之。內間者，因其官人而用之。反間者，因其敵間而用之。死間者，為誑事于外，令吾聞知之，而傳于敵間也。生間者，反報也。故三軍之事，莫親于間，賞莫厚于間，事莫密于間。非聖智不能用間，非仁義不能使間，非微妙不能得間之實。微哉！微哉！無所不用間也。間事未發，而先聞者，間與所告者兼死。凡軍之所欲擊，城之所欲攻，人之所欲殺，必先知其守將、左右、謁者、門者、舍人之姓名，令吾間必索知之。必索敵人之間來問我者，因而利之，導而舍之，故反間可得而用也。因是而知之，故鄉間、內間可得而使也。因是而知之，故死間為誑事可使告敵。因是而知之，故生間可使如期。五間之事，君必知之，知之必在于反間，故反間不可不厚也。昔殷之興也，伊摯在夏。周之興也，呂牙在殷。故惟明君賢將能以上智為間者，必成大功。此兵之要，三軍之所恃而動也。

孫子兵法 白話文

白話兵法 - 孫子兵法

第一篇

計篇

[論戰爭的宏觀謀畫]

孫子說：戰爭是國家的頭等大事，它關係到軍民的生死和國家的存亡，因此，我們必須嚴肅對待、認真考察。

如何進行考察呢？要以決定戰爭勝負約五個基本要素為經（五事），配以由五事引出來的七個方面情況（七計）為緯，對敵我雙方進行比較，作出估量，從中探索出戰爭勝負的情勢。五個基本要素：一是人和，二是天時，三是地利，四是將領，五是法制。所謂「人和」，指上下同欲、君民一心，一旦戰爭爆發，民眾就會聽從國君的命令，趕赴戰場，為國家和君主出生入死、奮勇殺敵，而不存二心。所謂「天時」，指陰晴圓缺、酷暑嚴寒、節氣時令。所謂「地利」，指高山低谷、遠途近路、險勢易域、地廣道狹，和軍事上的生地、死地。所謂「將領」，指將帥的才智、篤信、仁愛、勇武、威嚴。所謂「法制」，指組織編制與將吏職責的規定和軍需供應的管理。

做為領兵的將帥對以上五個基本要素都要瞭如指掌，做到心中有數。因為只有深刻地了解並掌握了它，才能駕馭戰爭打勝仗；反之，如果不了解不掌握它，就會吃敗仗。所以，不僅要懂得五事，還要根據由五事延伸出來的七計進一步具體分析比較，從而探求戰爭的勝負。七計說的是：哪一方的人和、政治賢明？哪一方的將領才能過人？哪一方占有好的天時地利？哪一方的法令嚴格執行、軍令如山？哪一方的軍隊裝備精良？哪一方的士兵訓練有素？哪一方賞罰分明、令行禁止？然後依據對這些情況的分析對比，就完全能夠判明誰勝誰負了。

如果將帥聽從我的計謀（五事七計），並能運用它指揮作戰，那就必定取得勝利，這樣的將帥就一定要留在指揮崗位上，委以重任；如果將帥不聽從我的計謀，而按他自己的意圖去指揮作戰，那就一定失敗，那就讓他離開指揮崗位，絕不能留任他。

如果利害得失估量準確，有利的意見已被採納，同時又盡力造成實施有利的戰爭決策的態勢，那就給順利作戰提供了外在的輔助條件。所謂「勢」，就是根據利害得失所採取的相應措施。

指揮作戰，實際上是一種欺詐而奇異的行為，它真真假假、虛虛實實，盡量做到迷惑敵人，致人而不致於人，因此，我們可以說，詭詐是用兵打仗的一項基本原則。例如，本來能打卻偽裝成不能打；本來要用兵卻偽裝成不用兵；本來要從近處攻擊，卻佯成向遠處進攻；本來要從遠處襲擊，卻佯成向近處進攻。

如果敵人貪利，那就用利去引誘他；如果敵營混亂，那就要乘機攻破他；如果敵人力量充實，那就要加倍防範他；如果敵人兵力強大，那就設法避開他；如果敵人的將領易於發怒，那就想方設法挑逗他，使他激怒而失去理智、輕舉妄動；如果敵人卑視我方，那就要設法使敵人更加驕橫，然後尋機打擊他；如果敵人休整得充分，那就要設法使敵人疲憊；如果敵人內部團結和睦，那就要設法離間他。

總之，千方百計，設法尋機，要在敵人毫無準備的狀態下實施攻擊，要在敵人意想不到的情況下採取果斷行動。這些都是指揮戰鬥的詭道之法，也是軍事家取勝的奧秘所在。但是，這些都不是事先主觀規定並照傳照搬的，因為它們總是根據敵我雙方的具體情況隨機而變的。

拉開戰鬥序幕之前，就已「廟算」周密，古時，戰前君主在宗廟裡舉行儀式，商討作戰計畫，充分估量了有利條件，開戰之後往往會取得勝利。拉開戰鬥序幕之前，「廟算」不周密，少去分析有利條件，開戰之後就很少能取得勝利，更何況開戰前既無「廟算」，又不分析取勝的有利條件呢！我根據以上決定勝負的「五事」「七計」的分析，加上作戰指揮「詭道」原則的運用，以及戰前的「廟算」多少，結合敵我雙方的實際狀況進行考察，誰勝誰負就顯現出來、不言自明了。

第二篇

作戰篇

[論速戰速決的進攻策略]

孫子說，我們所進行的戰爭乃是以車戰為主要作戰方式，因此興兵打仗，一般需要起用裝載士卒的輕型戰車千輛，運載軍械的重型戰車千輛，出動穿戴甲冑的兵卒十萬，再加上千里運送給養上這是物力。前方和後方消耗的費用，外事交往的開支，購買供弓箭箭戟等器械所需的膠、漆材料的開銷，再加上供給和保養戰車、盔甲等裝備的費用，每天就要耗費千金之巨，這是財力。在具有這樣巨大財力和物力之後，十萬大軍才能啟程出征。

帶領這樣需要巨大物力財力支撐的龐大軍隊作戰，其進攻策略的立足點應是速戰速決，絕不能採取曠日持久的一勝久一策略，因為，時間拖長就會使軍隊疲憊、銳氣挫傷，如果再採取攻城策略，那就更加會使戰鬥力消耗殆盡。十分明顯，曠日持久地在前方作戰，必然使國家財力不支、物力不足。一旦前方軍隊疲憊、銳氣大減、戰鬥力耗盡，後方的財力物力枯竭，其他諸侯就會乘我方陷入重重困難之機，發起攻擊。在這種嚴峻的態勢下，即或再高明的將領，縱有回天之力，也無法妥善地處置這種災難性後果。所以，只聽說有笨拙的速勝，而沒有看到巧妙的久拖，或者說，速勝即或是笨拙的，也比久拖不決的巧妙不知要高明多少倍。因為龐大軍隊在前方長時間持久作戰，卻能給國家帶來利益的，是從來沒有過的。所以，不了解長期用兵打仗所帶來的危害，也不會真正懂得兵貴神速的好處。

善於用兵打仗的將帥都清楚速戰速決的可貴。他們在指揮作戰時，從不進行第二次徵集士卒，從不多次運送補給和裝備，如果需要補充的話，那就在敵方那裡就地解決，尤其軍隊需要補充的糧草更需要取於敵方，這樣，我方就可以得到充足的補給供應。

國家處於貧困境地的原因，在於軍隊長期在前方作戰而遠道運輸，這是顯而易見的道理。軍隊遠征必然要遠途運輸，而遠途運輸又一定給百姓帶來沉重負擔。靠近軍隊駐紮的地域，物價必然高漲，而物價飛漲，必使百姓財物枯竭，隨之而來的是國家的徵賦徭役不斷增加，結果軍隊戰鬥力耗損、戰場供給枯竭、家家空虛，這自然導致國庫貧乏。可見，由於拖延不決的長期作戰，對於每戶人家來說，百姓的財物十份就會耗去七份。對於公家來說，戰車損壞，戰馬疲病，裝備、兵器、戰具、輜重車輛受到損耗，國家的資財十份就要耗去六份。

這裡需要強調的是，凡是明智的將領，在領兵作戰中都謀求在敵國那裡解決糧秣的補給問題，因為從敵國那裡得到一鍾（六十四斗）糧食，就抵得上從國內長途運送的二十鍾糧食。從敵國那裡得到一石（一百二十斤）草料，就等於從國內運送的二十石草料。

只有把士卒的士氣激發起來，才能保持部隊的旺盛鬥志，每個兵卒才會勇敢殺敵。如果想要奪取敵人的財物，那就要不吝財物獎賞士卒。如何獎賞呢？其辦法是，凡在車戰中首繳敵人戰車十輛以上者，給予重獎，並把敵人的旗幟更換為我方旗幟，及時把它編為己方戰車隊列，派自己的士卒同俘虜夾雜乘坐、混合編組。同時還要對俘虜的敵方士卒採取優待供養政策。這樣，就可以化敵為我，從而削弱、戰勝敵方，而使自己日益強大。

總而言之，興兵作戰必須崇尚兵貴神速的策略，而不應採取曠日持久的消耗戰法。這就是兵法中所提倡的一兵貴勝，不貴久。

凡深諳用兵的將帥，在車戰中都不採用「巧妙」的持久戰法，而要採取速戰速決的進攻策略，這是因為他們時時牢記自己肩負的責任：掌握著民家的命運，主宰著國家的安危！

第三篇

謀攻篇

[論巧用計謀征服敵人]

孫子說一般來講，用兵打仗應遵循如下的法則：整個地制服敵國才是上等的策略，而部分地擊破敵國則是次等的策略。整個地征服一個軍才是上等的策略，而部分地擊破一個軍則是次等的策略。整個地征服一個旅才是上等的策略，而部分地征服一個旅則是次等的策略。整個地擊敗一個卒才是上等的策略，而部分地擊敗一個卒則是次等的策略。整個地擊敗一個伍才是上等的策略，而部分地擊敗一個伍則是次等的策略。因此，即或作戰一百次取勝一百次，也不是最完善的計謀。只有在以強大的戰鬥力為後盾的前提下，巧用計謀不用交戰而征服敵人，才是好中之好的最佳方案。

可見，用兵打仗，上策是及早察明敵之政治和作戰動向，從智謀上戰勝敵人，即在計謀上勝敵一籌，用計謀使敵人屈服。其次是從外交上壓服敵人，即聯合自己的盟友，拆散敵國的同盟，使敵人處於孤立無援的困境。再次便是攻打敵人的軍隊，以武力戰勝敵人。而下策是攻奪敵人的城堡，這是作戰中不得已而為之的最下等策略。因為攻城所需器械，如櫓（裝在車上俯瞰敵人城內情況的望樓）和輜輜（上蒙牛皮下容數十人的四輪大車），需要三個月才能製成，構築在敵人城下藉以登城的土山，也需要三個月才能完工。如果指揮攻城的將領沒等完成以上的攻城準備，就忍不住他的憤怒而驅使士卒像螞蟻一樣爬梯攻城，其結果是士卒被殺三分之一，而城堡仍攻不下來，這就是攻城之法所帶來的災難。

所以，善於指揮作戰的將領，不是採取用武力交戰的辦法使敵人屈服，奪取敵人的城池不是用硬拚的辦法去占領，吞併或滅亡敵國也不是採取久拖不決的消耗戰。因此，運用謀略迫使敵國完全降服，軍隊不受挫折而取得完全勝利，以爭雄於天下，這就是運用謀略降服敵人的法則。

如果由於各種條件制約必須付諸武力時，使用軍隊作戰的法則是：有十倍於敵的兵力就圍殲他，有五倍於敵的兵力就進攻他，有兩倍於敵的兵力就設法各個擊破他，同敵人兵力相等要設法分散敵人的兵力，如果我方兵力少於敵人，那就要盡可能地採取防守的策略，如果我方戰鬥力不如敵人，那就要盡可能地避免同敵人交戰，即能打贏就打，打不贏就避開的辦法。千萬要記住，力量弱小的軍隊倘若魯莽地堅持同強大的敵人拚殺，不注意或不善於保存自己的力量，就會成為強大敵人的俘虜。

做為軍隊的統帥，要清醒地意識到自己是國家的支柱、君主的助手，和國君的關係是否密切，配合是否協調，往往決定國

家的安危興亡。如果親密無間、協調一致，國家就會強盛起來；如果離心離德、關係疏遠，國家就會衰弱下去，以致敗亡。

做爲一國之主的君王，也要注意尊重統領軍隊的將領的權威，絕不能憑主觀想像亂加干擾。一般來講，由於君主不了解軍隊實際作戰情況，而干預作戰行動的危害有三種：第一種是國君不了解三軍不應進攻而硬性命令進攻，不應退卻而硬性命令後退，這是典型干擾牽制軍隊的行爲。第二種是國君不了解三軍的內部事務（如管理、教育、獎罰等）而亂加干預，這些必然引起軍隊上下迷惑不解。第三種是，國君不甚懂得軍隊行動因戰鬥態勢變化所採取隨機應變的用兵權謀，而干預軍隊指揮，這也必然使三軍上下產生各種疑慮。一旦，軍隊上下處於迷惑不解、疑慮重重的境地，列國諸侯定會乘機製造禍難。以上三種情況就叫做「亂軍引勝」，即搞亂了自己的隊伍，使敵人有了空隙可鑽，從而導致了敵人的勝利。

興兵作戰是可以預知勝利的，但是必須以熟知下面五種情況爲前提：一是敵我情況瞭如指掌，知道什麼情況下可以打，什麼情況下不可以打，具有了這種準確判斷力，就會取得勝利；二是既能指揮大部隊作戰，也能夠指揮小部隊作戰，具有這種應戰能力就會取得勝利；三是全國上下團結一心，三軍上下同仇敵愾，就會取得勝利；四是以有戒備的軍隊對待防禦鬆弛的軍隊，具有這樣條件，就會取得勝利；五是將帥具有指揮才能而且國君不干預牽制，就會取得勝利。以上這五條原則就是預測勝利的依據。

綜上所述，可以得出如下的結論：既了解敵方情況又深知己方狀況，每次作戰都不會處於險境，更不會失敗；不了解敵人情況，只熟悉己方情況，打起仗來勝負各半，既可能打勝，也可能打敗；既不了解敵方情況，又不熟悉己方情況，每次作戰都會處於險境，一定要吃敗仗。

第四篇

形篇

[論勝可知的軍事實力]

孫子說：古代善於指揮作戰的人，首先要創造不被敵人戰勝的條件，以此等待可以戰勝敵人的有利時機。創造條件不被敵人戰勝，主動權在我方，敵人可能被戰勝，在於敵人使我方有可乘之機。所以，善於指揮作戰的人，能夠創造使自己不被敵人戰勝的條件，但不能使敵人必定被我戰勝。可見，勝利是可以預測的，但在不具備戰勝敵人的條件下，絕不能依據自己的願望去硬戰強攻。

我方之所以不能被敵人戰勝是由於我方防守嚴密，不給敵人可乘之機；敵人可能被我方戰勝，是因為敵人有可以被我利用的漏洞，使我方具備了攻打他的條件。我之所以採取守勢，是因為敵人兵力有餘；所以採取攻勢是因為敵人兵力不足。故此，善於防守的軍隊，像隱藏在深不可測的地底下那樣，使敵人無法窺視其行蹤；善於進攻的軍隊，像行動在高不可攀的天上那樣，使敵人無法戒備，正因為如此，防守必能保全自己，進攻必能取得全勝。

對勝利的預見不能超過一般人所知道的，並非高明之最；通過艱苦的作戰而取得勝利，即便是被天下人稱道，也難以稱得上是優中之優。這好比是能舉起一根毫毛算不上是力氣大，能看見太陽和月亮算不上眼睛明亮，能聽得驚雷的轟鳴算不上耳朵聰靈一樣。古人所說的善於指揮作戰的人，總是取勝於容易戰勝的敵人，即能夠運用計謀，抓住敵人的弱點，發起攻勢，就容易取勝，既不用反覆部署，也不用不著大砍大殺，就可輕而易舉地取勝。故此，善於作戰取勝者，既沒有奇異的勝利，顯不出智謀之名，也看不出勇武之戰功。他取得的勝利沒有差錯都是建立在必然的、確有把握的基礎之上。所以如此，是因為他所採取的作戰措施是勝在必然，他所戰勝的是實際上已處於必然要失敗地位的敵人。

所以，善於指揮作戰的人，總是設法使自己立於不敗之地，同時又不錯過打敗敵人的良機，由此看來，勝利之軍總是先創

造取勝的條件，爾後才謀求與敵人交戰而失敗之軍則是先盲目地首起戰端，爾後將勝利寄託於僥倖。善於用兵的人先從各方面修治不可勝之道，確保法令的執行，這樣就掌握了戰爭的主宰，把致勝的決定權掌握在自己手中。

兵法說要注意五種情況：第一叫做「度」，即國土面積的大小；第二叫「量」，即國家物產的多寡；第三叫「數」，即敵我雙方可能徵召和供養的兵力數量；第四叫「稱」，即敵我雙方力量對比的權衡；第五叫「勝」，即判斷勝負的可能性。對雙方國土面積大小作出判斷形成「度」，由此而得出物產多寡的「量」，根據物產多寡來確定可能動員和供養的兵力數量，根據雙方兵力的數量，進行權衡對比，根據雙方力量對此判斷戰爭的勝負。所以，勝敗兩軍相較，實力是相當懸殊的。不妨以一銖和一鎰作對比。一鎰比一銖重五百多倍。勝軍比之敗軍好以鎰比銖，敗軍比之勝軍好此以銖比鎰。勝利之軍在指揮士卒作戰的時候，就像從八千尺的高處決開溪中的積水一樣，其迅猛之勢是難以阻擋的，其強大的軍事實力是戰無不勝的，這就是軍事上「形勢」的生動體現。

第五篇

勢篇

[論奇正之變]

孫子說一般來講，治理人數眾多的軍隊像治理人數少的軍隊一樣，這是軍隊組織編制方面的問題；指揮大部隊作戰像指揮小部隊作戰一樣，這是通信、聯絡、指揮方面的問題。率領三軍作戰，即使全軍遭受敵人突然襲擊也不至於失敗，這是一「奇正」的運用問題，即所謂奇，是指靈活運用出敵不意等戰法，所謂正，是指正規的正面迎敵等戰法。軍隊的進攻要像以石擊卵那樣一下子粉碎敵軍，所向無敵，這是一「虛實」的問題（虛實指戰鬥力的強弱、優劣）。

一般來說，作戰的方法是，用正兵擋敵，用奇兵取勝。所以善於出奇制勝的將帥，他的戰法就像天地變化那樣無窮無際，像江河奔流那樣不竭不息。周而復始，日月落下去，又再升起，這就像日月運行一樣往復無窮。死而復生，就像春夏秋冬四季更替一樣過去了，又再回來。音階不過宮、商、角、徵、羽五音，然而五種音階的配合變化，卻會奏出聽不勝聽的樂曲來；顏色不過青、黃、赤、白、黑五色，然而五種顏色的配製變化，卻會描繪出不勝看的色彩來；味道不過辣、酸、鹹、苦、甘五味，然而五種味道的搭配變化，卻會產出不勝嘗的味道來。作戰的基本戰法不過奇正兩種，然而奇正的配合變化，卻是無窮無盡的。奇正相輔相生，奇可生正，正可生奇，奇正變化不可窮盡，這就像圓環旋轉那樣，無頭無尾，誰能窮盡它呢？

湍急的流水以飛快的速度奔瀉，致使石頭漂移，這是由於具有巨大衝擊力的水勢所使然；兇猛的鷺鳥，以飛快的速度搏擊，以致能捕殺其他鳥獸，這是由於牠能控制時機、節奏適度所使然。因此，善於指揮作戰的將帥，他所造成的態勢是居高臨下、勢如破竹，他所掌握的行動節奏是短促猛烈，猝不及防。這種態勢，就像張滿的弓弩，這種節奏，猶如觸發弩機。

旗幟紛雜，人馬眾多，在這種混亂狀態中作戰，必須保持自己部隊的鎮靜而不亂，戰車轉動，人馬奔馳，在這樣渾沌不清的情況下打仗，必須把部隊部署得嚴整、靈活，四面八方都能應付自如，使敵人無隙可乘、無懈可擊。在一定條件下，紊亂可以由嚴整、有條理中產生，怯懦可以由勇敢產生，軟弱可以用強大產生。治或亂，是編制、組織、指揮的好壞問題；勇或怯，是態勢優劣、氣勢盛衰的問題；強或弱，是軍事力量大小的問題。所以善於調動敵人的將帥，向敵人示形，做出某種姿態即以假象欺騙敵人，敵人就會信以為真而聽從調動；用這些方法引誘調動敵人，使敵人上當受騙，用重兵設伏以等待敵人，掩擊消滅他。

所以善於指揮作戰的將帥，他的注意力主要放在全局有利的態勢上尋機戰勝敵人，而不放在對下屬人員的依賴和苛求上，因而能夠選擇勝任的部屬，充分利用有利的態勢去奪取勝利。善於利用有利態勢的將帥，指揮士卒作戰，就像滾動木石一樣運轉自如。木頭和石頭的共同特性是把它們安放在地勢平坦的地方便靜止不動，把它們安放在地勢陡斜的地方便轉動滾移。方形的木石就比較靜止穩定，圓形的木石便容易轉動滾移。所以善於指揮士卒作戰的將帥所造成的有利態勢，就像從八千

尺高的山上向下飛滾圓石那樣，迅猛不可當，這就是軍事上所謂「一勢」的要領。

第六篇

虛實篇

【論避實擊虛、爭取主動】

孫子說：凡是先占據戰場而待機殲敵就可休息安逸、獲得主動，而後到達戰場則因快速急進而會促應戰，勢必疲勞被動。所以善於指揮作戰的人，能擺布敵人爭取主動而不被敵人擺布陷於被動。能促使敵人自動就範、進入我預設戰場，是以利誘騙敵人的結果，能使敵人不能前來進攻我軍，是用禍患來威脅敵人的結果。所以，如果敵人得到休整，那就要設法使其疲勞；如果敵人給養充足，那就要設法使其饑餓；如果敵軍堅守不動，那就要設法使其調動。因此，出兵攻擊敵人，一定是敵人奔赴急救的地方，即出兵攻打敵人要害之處。

這樣就可以行軍千里而軍隊不致疲勞，這是因為軍隊行進在沒有敵人或敵人沒有設防的地區；要進攻就一定攻得下，這是因為攻打敵人不注意防守或不易守住的地方；要防守就一定守得住，這是因為扼守敵人必來攻打的地方。可見，善於指揮進攻的將帥，能使敵人不知道應該在什麼地方防守；善於組織防守的將帥，能使敵人不知道應該向什麼地方進攻。微妙啊，微妙啊！微妙得看不出一點形跡；神奇啊，神奇啊，神奇得聽不出一點聲息，所以這樣的將帥才能成為敵人命運的主宰。進攻時，敵人不能抵禦的原因，是因為我軍衝向了敵人空虛的地方；退卻時，敵人不能追趕上的原因，是因為退卻速度快而敵人追不上。所以，我軍要想和敵人作戰，敵人即使高築堡壘、深挖戰壕，也不得出來跟我軍交戰；這是因為攻打敵人必然要救援的要害地區；我軍不想和敵人交戰，即使是畫地而守，敵人也無法跟我軍交戰，這是因為我軍設法把敵人引到了別的方向。

所以，用示形的辦法欺騙敵人，誘使敵人暴露企圖，而自己卻不露形跡，使敵人不知虛實、捉摸不定，這樣便能做到我軍兵力集中而敵人的兵力分散；我軍兵力集中成一處，敵軍的兵力分成十處，這樣，我軍就可以用十倍於敵的兵力進攻敵某一處的兵力。如果一旦造成我眾而敵寡的有利態勢，那就能夠造成或提供以眾擊寡的時機，那麼與我軍直接交戰的敵人就有限了。我軍預定與敵人交戰的地方，敵人摸不到，判斷不準，既然敵方不知道我軍要向哪裡進攻，敵人要設防的地方就要多；敵軍設防的地方多，那麼跟我軍直接交戰的兵力就必然相對減少了。因此，敵人前面設防，後面的兵力就少了；後面設防，前面的兵力就少了；左翼設防，右翼的兵力就少了；右翼設防，左翼的兵力就少了；到處都設防，就處處都力量薄弱。兵力薄弱是因為被動地去處處設防的結果；我軍兵力雄厚，是由於迫使對方分兵設防的結果。

所以，如果能預知交戰的地點和時間，那麼，即使跋涉千里，也可以和敵人會戰。如果既不能預知交戰的地點，又不能預知交戰的日期，那就會左翼不能救援右翼，右翼不能救援左翼，前面不能救援後面，後面不能救援前面，更何況距離遠的有幾十里，近的也有好幾里呢？依我看來，即使敵國軍隊再多，但不知我軍虛實，那對取得戰爭的勝利又有什麼補益呢？所以說勝利是可以爭取的。敵人兵力雖然多，卻可以通過讓敵人兵力分散的辦法，使他無法用全力與我軍交戰。

偵察和判斷敵情，應注意以下四點：一、要認真分析判斷敵情，以推知敵人作戰計畫的得失；二、挑動敵人，從而了解敵人行動的規律；三、向敵人示形，誘使敵人暴露形跡，從而了解哪裡是死地，哪裡是生地；四、派少量部隊跟敵人較量，以了解敵人兵力部署，知道他哪裡兵力不足，哪裡兵力有餘。所以，軍隊作戰方式靈活到極妙的程度，能達到使敵人看不出他的虛實形跡；看不出虛實形跡，那麼即使有深藏的情報，也不能窺視出我軍的虛實，即使有很高明的人，也不能謀畫出對付我軍的辦法來。根據敵情變化而採取相應的措施，即或在眾人面前取勝，眾人也無從了解怎樣取勝的；即或人們都了解我所以取勝的一般作戰方法，可是不知道我怎樣運用計謀取得勝利的方式和方法。所以，作戰方式一定要靈活多變，每次取勝的方法都不要重複，而應適合敵情的發展變化無窮。

用兵作戰的原則像水的流動一樣，水流動的規律，是避開高處而流向低處；用兵取勝的原則，是避開敵人堅實之處而攻擊其

虛弱的地方。水因為地勢的高低而不斷改變它的流向，用兵作戰要依據敵情而決定其取勝的方針。所以用兵作戰沒有固定不變的原則，亦沒有固定不變的形態。能夠根據敵情的變化而取得勝利的，就可以稱為用兵如神了。用兵作戰的原則，就像自然現象一樣，金、木、水、火、土五行相生相剋，春、夏、秋、冬四季依次交替，不可能哪一個季節在一年中常在白天有短有長，月亮有明暗圓缺，永遠處於變化之中。

第七篇

軍爭篇

[論掌握戰場主動、爭取先機之利]

孫子說用兵作戰的法則多種多樣，它包括從將帥接受國君作戰命令起，經過動員民眾、集中士卒、組編軍隊，直到與敵人對陣交鋒等全部過程。戰場情況千變萬化，把握好稍縱即逝的戰機，全憑將領的審時度勢，其中最困難的莫過於軍爭了。所謂軍爭，就是掌握戰場主動，爭取先機之利，使自己處於優勢地位。軍爭之所以難，就在於要把迂迴繞遠的路變成直捷近便之路，把不利條件變為有利條件。用以小利引誘敵人上鉤，迂迴繞過敵人占據的軍事必經道路，這樣，就可以收到後於敵軍出發而先於敵軍到達，並及時搶占有利地勢，取得先機之利的效果，如此指揮作戰的將領，就是領會了一迂直之計一的奧妙了。

軍爭是為奪取戰場上的先機之利，但是在實施過程中也存在著危險。如果三軍攜帶全部裝備和輜重去爭有利之地，就會由於運動困難、行軍遲緩而不能按時到達。如果三軍丟下裝備和輜重去爭利，雖機動的速度加快了，但情況一旦有變，就有失去補給而無法作戰的危險。所以捲起衣甲急速行軍，日夜不停，兩路並進，走加倍的路程，趕到百里以外和敵人爭利，三軍的將領就可能被擒。其原因是，精壯的士卒還可能跟上隊伍行進，而疲弱的士卒就往往落伍掉隊，結果只能有十分之一的兵力到達預定戰場。如果趕到五十里以外和敵人爭利，先鋒部隊的將領可能損傷受挫，因為這只能有半數的兵力到達預定戰場參加作戰。即便趕到三十里以外和敵人爭利，也只能有三分之二的兵力到達參戰。可見，軍隊沒有輜重就會失敗，軍隊沒有糧秣就不能生存，軍隊沒有相應的物資儲備就無法堅持作戰。

掌握戰場主動，爭取先機之利，在戰爭中的表現是多方面的。應明確以下三點：一是不了解各諸侯的戰略企圖，就不能輕易和他們結交；二是不熟悉山嶺、森林、險阻、沼澤等地形的實際情況，就不要盲目草率行軍；三是不用嚮導就得不到地利。所以，打仗要講究詭秘奇詐，要使敵人迷惑不解、捉摸不定，自己才有穩當的立足點。而且還要根據是否有利於我採取適當的行動，要適時地分散和集中，從而靈活多變地使用兵力。這樣，軍隊行進，快起來迅猛如疾風，慢起來像森林一樣徐徐擺動。軍隊進攻起來，像烈火那樣猛不可當；防守起來，像山岳那樣巍然屹立、隱蔽起來，像在陰黑天看不見日月星辰那樣，使敵人對我軍行動茫然無知；動作起來，像雷霆萬鈞，使敵人驚愕而無所措手足。在敵方鄉間掠取糧秣時，要兵分幾路行動；開拓地盤時，要分別利害，擇要據守，權衡敵我態勢，相機而動。總之，先懂得以迂為直計謀的就能爭取戰場上的主動，就會取得勝利，這就是軍爭的法則。

軍政——古代兵書，現已失傳——上說：「打起仗來用語言指揮聽不見，所以使用金鼓聯繫；用體態聯繫看不清，所以使用旌旗指揮，統一號令，統一行動。」一般來講，夜間作戰指揮多用火光和鼓聲，白天作戰指揮多用旗幟，之所以變換指揮信號，都是為了適應人們的視聽能力。軍隊用金鼓旌旗指揮，使行動一致起來，勇敢的將士就不能單獨前進，怯懦的也不能單獨後退，這是指揮大部隊作戰的有效方法。

在軍爭中除了掌握戰場主動，爭奪先機之利外，還必須注意掌握住敵我雙方的「氣」和「心」。所謂「氣」，就是士卒的士氣，所謂「心」，就是將帥的決心。軍爭中就要做到：一、打擊敵軍的士氣，使其低落下來；二、動搖擾亂敵將的決心，使其迷惑疑慮、舉棋不定。軍隊的士氣，在初戰時往往十分旺盛，銳不可當，所謂「一朝氣銳」，經過一段時間後，力量大為損耗，士氣往往逐漸怠惰消沈，所謂「晝氣惰」；到作戰後期，士氣低落甚至衰竭，所謂「暮氣歸」。

所以善於用兵作戰、爭得主動的將帥，總是避開敵軍的銳氣，等到敵人士氣低落甚至衰竭時再實施攻擊，這是掌握士氣的方法。以自己的嚴整對待敵軍的混亂，以自己的鎮靜對待敵軍的鼓噪，這是掌握軍心的方法，對於敵人來說就是奪其將領之心。以我軍有利地形和陣地接近來等待敵軍的長途跋涉，以我軍充分的休整和充足的物資儲備來等待敵軍的疲憊和饑餓，這是掌握與提高戰鬥力的方法。在軍爭中，不要輕易迎擊旗幟整齊、部署周密的敵軍，不要進攻實力雄厚、陣容嚴整的敵軍，這是掌握機動應變的方法。

在軍爭中遇到如下情況要按下列原則妥善處置如果敵軍占據高地，居高臨下，就不要仰攻他如果敵人背靠高地，就不要正面攻擊他如果敵軍佯裝敗退，就不要跟蹤追擊他如果敵軍攻勢銳猛，就避開而不要攻擊他如果敵軍用小部隊作誘餌，就不要上當如果敵軍撤兵

發文

Tweet 讚 35

10 推薦此文章 推 收

當日人次: 1 累積人次: 21229

個人分類: not * thing 全站分類: 未分類

此分類上一篇: 點名 此分類下一篇: 頭上的燈泡少了!!!

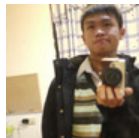
dream9611 at 無名小站 於 08:31 PM 發表 | 回覆(110) | 引用(0) | 收藏(2) | 轉寄給朋友 | 檢舉

米蘭時尚診所-雷射溶脂 niceclinic.com.tw
小豆花妹柔柔大腿溶脂肥肉掰掰
珍貴鮫鱈魚肝口感香濃滑嫩 www.sushi-express.com.tw
珍貴鮫鱈魚肝口感香濃滑嫩
瘋折扣！PUZZLE特惠 www.puzzlefolks.com
百搭平織褲款、休閒褲，優惠價\$330！
東京著衣早秋新品女裝優惠 www.mayuki.com.tw
換季怎穿？東京著衣日韓當季時尚，現貨帶回家！
刊登贊助網站

[本篇文章引用網址] http://www.wretch.cc/blc 複製引用網址

回覆

1 2 3 4 下一頁



嗯...好多字

1樓

tommy9260809 於 November 14, 2007 09:50 PM 回應 | 檢舉



哇...辛苦了

2樓

bomb1212 於 November 18, 2007 10:23 AM 回應



其實也只是無聊閒著沒事查的XD

3樓

dream9611 於 December 1, 2007 11:14 AM 回應 | 檢舉



i am from hk thanks your sharing

4樓

Nate 於 July 12, 2008 07:00 PM 回應

You're welcome.

版主 於 July 12, 2008 11:18 PM 回覆



寫到手斷掉

5樓

打少一點~

開玩笑 ==

0..0 於 October 13, 2008 05:57 PM 回應

去年留言今年才回會不會有點抱歉^^"

版主 於 January 22, 2009 07:09 PM 回覆



在口?? 有翻譯口?? 要的7張得^^

6樓

s88909002 於 October 13, 2008 07:23 PM 回應 | 🗨️

其實其實...我現在翻也來不及XD

版主 於 January 22, 2009 07:09 PM 回覆



感謝您...我的軍訓公課 終於有著落了!! 辛苦您了!!

7樓

匿名~* 於 November 24, 2008 07:09 PM 回應

哈~又救了一個XDDDD

版主 於 January 22, 2009 07:10 PM 回覆



感謝辣!!!! 終於找到嚕 辛苦了 大大

8樓

pig777772000 於 November 26, 2008 11:50 PM 回應

嗯~去年的感謝~今年收到了="=

版主 於 January 22, 2009 07:11 PM 回覆



謝謝你 我的軍訓作業

9樓

NTPU 於 December 17, 2008 10:22 PM 回應

我不是你的軍訓作業XDDD

版主 於 January 22, 2009 07:12 PM 回覆



幫助自己遠離不健康,不環保,不人道的肉類的最好方法

10樓

看看影片吧: <http://meat.org>

諾貝爾獎得主與聯合國聲明: 人類都應該吃素

我們希望盡可能地能讓更多人發覺吃肉是如何傷害環境,動植物甚至人類的! 所以,請您幫幫自己也幫幫這個地球

1. 拒絕或是少吃肉,停止把自己的享樂建立在環境,窮苦國家人們,與動物的痛苦上. 您可以選擇一種更健康,沒有殺戮,不傷害環境的生活方式

(註1: 畜牧業乃是地球暖化與森林濫伐元兇,並全世界80%的穀物都拿來飼養牲畜,造成目前每五秒就一個小孩餓死的慘劇)

2. 在聚會或是任何場合播放這段影片. 一個素食者一年可以減少一百多隻動物的死亡,減碳2520公斤

3. 把這段影片轉至你的個人網站,直接至 <http://youtube.com/watch?v=VljanhKqVC4> 引用

GD蔬食抗暖化&保護動物社(<http://tw.myblog.yahoo.com/veggi-sheep>)鼓勵大家為地球,人類,動植物盡一份心力. 貼文造成您的不便請見諒

更多的環保健康素食資訊,可在素易網(suiis.com)或是PETA美國人道對待動物協會(Peta.com)找到喔!

yak0118 🗨️ 於 December 23, 2008 05:30 AM 回應 | 🗨️ 🗨️ | 檢舉

愛地球="=

版主 於 January 22, 2009 07:14 PM 回覆



有債務上的困擾 或想賺取更高收入 嗎?

11樓

歡迎來 我們配合 的高級 商務俱樂部^^ 高級豪華環 境不低級 不玩瘋 不喝醉 不需簽約 不用繳交任何費用

伴唱公主 工作 內容'包廂清潔'桌面服務'點歌'唱歌'倒酒'聊天'跳舞'(公司統一制服)

氣質領台 工作 內容'帶位'包廂清潔'桌面服務'點歌'唱歌'倒酒'聊天'(長版禮服)

每日的薪水 約3000-9000↑元不等 {正職月休八天}週休二日'週週領薪!

有三天/四天/五天班 學生班' P T班'有分午場晚場 可只做 寒假/暑假

上班環境安全 皆為政府核准營業執照的公司 有專人照顧

如果有興趣 可以試上一天看是否能適應 再決定是否再繼續上(當天下班領薪)

有任何問題歡迎詢問 我會很樂意為大家解答的

若有冒犯之處 感謝北鼻的包容！！

<http://www.armani-club.com/guess.asp>

請複製網址列,進來看看 ,或電(02)2381-8000洽:小紅姐

若有冒 犯之處 感謝北鼻 的包容！！

olbolr8744w 於 January 5, 2009 08:18 PM 回應 | 檢舉

蛤..

版主 於 January 22, 2009 07:17 PM 回覆



有債務上的困擾 或想賺取更高收入 嗎?

12樓

歡迎來 我們配合 的高級 商務俱樂部^^
高級豪華環 境不低級 不玩瘋 不喝醉 不需簽約 不用繳交任何費用

伴唱公主 工作 內容 包廂清潔 桌面服務 點歌 唱歌 倒酒 聊天 跳舞 (公司統一制服)

氣質領台 工作 內容 帶位 包廂清潔 桌面服務 點歌 唱歌 倒酒 聊天 (長版禮服)

每日的薪水 約3000-9000元不等 {正職月休八天} 週休二日 週週領薪 !

有三天 / 四天 / 五天班 學生班 P T班 有分午場晚場 可做 寒假暑假

上班環境安全 皆為政府核准營業執照的公司 有專人照顧

如果有興趣 可以試上一天看是否能適應 再決定是否再繼續上(當天下班領薪)

有任何問題歡迎詢問 我會很樂意為大家解答的

若有冒犯之處 感謝北鼻的包容！！

<http://www.armani-club.com/guess.asp>

請複製網址列,進來看看 ,或電(02)2381-8000洽:小紅姐

若有冒 犯之處 感謝北鼻 的包容！！

olbolr8744w 於 January 5, 2009 08:35 PM 回應 | 檢舉

...

版主 於 January 22, 2009 07:17 PM 回覆



客製化名牌 吊牌

13樓

<http://got.to/lm.cn0059>

~~~~~歡迎來上方網頁位址參觀

謝謝您

- book0085 不鏽鋼車牌I(金屬車牌鑰匙圈)
- book0087 汽機車車牌(雷射雕刻車牌鑰匙圈)
- book0091 不鏽鋼車牌II(金屬車牌鑰匙圈)
- book0097 Kitty(雷射雕刻\_暫停一下停車牌)
- book0099 高爾夫球袋名牌吊牌(雷射雕刻)
- book0100 上色版壓克力雷射雕刻車牌鑰匙圈
- book0105 個性門牌(雷射雕刻)
- Turn0023 寵物國國民身分證(防水的叻)

歡迎參觀

<http://got.to/lm.cn0059>

訂做個性化商品 鑰匙圈 手機吊飾 停車牌 高爾夫球袋名牌吊牌

還有便宜的手鍊與項鍊喔!!!

另有代客雷射雕刻, 雷射切割

代客雷射雕刻, 雷射切割, 壓克力, 手機殼, 無線電對講機殼, 機殼壓克力, 眼鏡鏡片雕刻, 牛仔褲雕刻, 壓克力機殼的最佳伙伴 生活中您想的到, 只要您有需求都可來店或來電討論, 價格超優惠喔,

歡迎~公司行號，學校，機關，社團，車隊，訂做另有優惠喔!!!

n9cwmgwh8q 於 January 8, 2009 03:30 AM 回應 | 檢舉

現在是變成廣告網站囉....

版主 於 January 22, 2009 07:18 PM 回覆



客製化名牌 吊牌

http://got.to/lmcn0059

~~~~~歡迎來上方網頁位址參觀

謝謝您

14樓

- book0085 不鏽鋼車牌I(金屬車牌鑰匙圈)
- book0087 汽機車車牌(雷射雕刻車牌鑰匙圈)
- book0091 不鏽鋼車牌II(金屬車牌鑰匙圈)
- book0097 Kitty(雷射雕刻_暫停一下停車牌)
- book0099 高爾夫球袋名牌吊牌(雷射雕刻)
- book0100 上色版壓克力雷射雕刻車牌鑰匙圈
- book0105 個性門牌(雷射雕刻)
- Turn0023 寵物國民身分證(防水的叻)

歡迎參觀

http://got.to/lmcn0059

訂做個性化商品 鑰匙圈 手機吊飾 停車牌 高爾夫球袋名牌吊牌

還有便宜的手鍊與項鍊哩!!!

另有代客雷射雕刻，雷射切割

代客雷射雕刻，雷射切割，壓克力，手機殼，無線電對講機殼，機殼壓克力，眼鏡鏡片雕刻，牛仔褲雕刻，壓克力機殼的最佳伙伴
生活中您想的到，只要您有需求都可來店或來電討論，價格超優惠哩，
歡迎~公司行號，學校，機關，社團，車隊，訂做另有優惠喔!!!

n9cwmgwh8q 於 January 8, 2009 03:46 AM 回應 | 檢舉

...

版主 於 January 22, 2009 07:18 PM 回覆



感謝妳的發文，我最近準備考預官正好需要~3Q

15樓

thanks~ 於 January 8, 2009 10:34 PM 回應 | 檢舉

哇~救了個未來預官~="

版主 於 January 22, 2009 07:20 PM 回覆



跟樓上一樣是為預官而來...
這個blog最近應該會很多我們這種人
板主要紅了

16樓

kcir 於 January 13, 2009 11:23 AM 回應

哇~~紅了紅了~="

版主 於 January 22, 2009 07:21 PM 回覆



有債務上的困擾 或想賺取更高收入 嗎?

17樓

歡迎來 我們配合的高級 商務俱樂部 ^~安安
高級豪華環 境不低級`不玩瘋`不喝醉`不需簽約`不用繳交任何費用`

伴唱公主 工作內容`包廂清潔`桌面服務`點歌`唱歌`倒酒`聊天`跳舞(公司統一制服)

氣質領台 工作內容`帶位`包廂清潔`桌面服務`點歌`唱歌`倒酒`聊天` (長版禮服)

每日的薪水 約3000-9000↑元不等 {正職月休八天}週休二日`週週領薪!

有三天/四天/五天班 學生班`P T班`有分午場/晚場 可只做 寒假/暑假

上班環境安全 皆為政府核准營業執照的公司 有專人照顧

如果有興趣 可以試上一天看是否能適應 再決定是否再繼續上(當天下班領薪)

有任何問題歡迎詢問 我會很樂意為大家解答的

若有冒犯之處 感謝北鼻的包容！！

<http://www.armani-club.com/guess.asp>

請複製網址列,進來看看 ,或電(02)2381-8000洽:小紅姐

若有冒 犯之處 感謝北鼻 的包容！！

olbolr8744w 於 January 16, 2009 02:06 AM 回應 | 檢舉

別鬧了``

版主 於 January 22, 2009 07:21 PM 回覆



你好喔。安安喔：^^
看到一個賣特價機票的網站，推薦給您
如有需要可以來撿便宜喔！

<http://khtt.seo080.com/>

18樓

erf25478415 於 January 22, 2009 11:03 AM 回應 | 檢舉

目前沒打算="="

版主 於 January 22, 2009 07:22 PM 回覆



最近要考預官 真是幫了大忙呢
點進去相簿看一下 才發現是妳陽明高中的學妹呢
感覺到畢業真的好多年了呢

^^"

19樓

vanilla 於 February 9, 2009 09:06 PM 回應

哇~真巧^^

有幫到你也算緣分吧="="

版主 於 February 10, 2009 11:08 PM 回覆



好棒唷！
好詳細唷！
正好查資料走到這裡，
請問，可以引用嗎？

20樓

abd1214 於 February 26, 2009 06:29 PM 回應

可以呀~助人為快樂之本^^

版主 於 February 26, 2009 09:48 PM 回覆



人出生（入世）要取好名字，所
求無非功名富貴；但人如果出家
（出世），就要取一個出家名字
，因為才能擺脫功名富貴的引誘
；一個是爭取，一個是放棄。兩
種結果其實與因果有密切的關係
！而且都是因為本身姓名五行和
合沖剋而造成的現象！

五行命名改名館
<http://www.hifi168.com.tw/>

21樓

於 March 18, 2009 06:42 PM 回應 | 檢舉



孫子兵法超讚的啦~

22樓

於 May 4, 2009 08:37 PM 回應

嗯^^

版主 於 May 10, 2009 08:53 AM 回覆




峰島差
人出生（入世）要取好名字，所
求無非功名富貴；但人如果出家
（出世），就要取一個出家名字
，因為才能擺脫功名富貴的引誘
；一個是爭取，一個是放棄。兩
種結果其實與因果有密切的關係
！而且都是因為本身姓名五行和

23樓

合沖剋而造成的現象！

取材自:五行命名改名館
<http://www.hifi168.com.tw/>

於 May 5, 2009 11:21 AM 回應 | 



峰島差

24樓

人出生（入世）要取好名字，所求無非功名富貴；但人如果出家（出世），就要取一個出家名字，因為才能擺脫功名富貴的引誘；一個是爭取，一個是放棄。兩種結果其實與因果有密切的關係！而且都是因為本身姓名五行和合沖剋而造成的現象！

取材自:五行命名改名館
<http://www.hifi168.com.tw/>

於 May 5, 2009 12:10 PM 回應 | 





氣質

25樓

名字好壞除了會影響感情、婚姻、財運、事業、健康、人際關係、子女緣份、親子關係外；它也會影響到一個人外表的美醜，及反映在臉的外觀、氣質、體型胖瘦、異性緣份。

取材自:五行命名改名館

hhj55789  於 May 9, 2009 08:43 AM 回應 |  | 檢舉





外觀

26樓

名字好壞除了會影響感情、婚姻、財運、事業、健康、人際關係、子女緣份、親子關係外；它也會影響到一個人外表的美醜，及反映在臉的外觀、氣質、體型胖瘦、異性緣份。

取材自:五行命名改名館

hhj55789  於 May 10, 2009 07:50 AM 回應 |  | 檢舉



什麼...

27樓

只到第七篇..

<http://rattlerlife.wordpress.com/2008/01/26/20080126-%E8%BD%89%E8%B2%BC%E5%AD%AB%E5%AD%90%E5%85%B5%E6%B3%95%E5%8E%9F%E6%96%87%E8%88%87%E7%BF%BB%E8%AD%AF/google>晃到地..

~~

於 May 17, 2009 09:18 PM 回應



對我很有幫助
很清楚
謝謝啦^^

28樓

不客氣^^

於 May 27, 2009 03:33 AM 回應

版主 於 May 31, 2009 05:22 PM 回覆



查某篇的翻譯就看到你把全部的內容都列出來了，對我有很大的幫助,感謝你囉~~

29樓

嗯嗯~不客氣^^

於 May 29, 2009 08:22 AM 回應

版主 於 May 31, 2009 05:22 PM 回覆



哇~~好多字阿。軍訓教官說甚麼很少，明明就很多字XD

30樓

我也是這麼想XD

版主 於 May 31, 2009 05:23 PM 回覆

1 2 3 4 下一頁

給個回應

Name:

Email:

URL:

記住我的個人資料 是 否

給個回應 (最多 1000 個字):

確定

取消