

目錄

第一部分 內容精要.....	1
第一章 始計篇.....	3
第二章 作戰篇.....	7
第三章 謀攻篇.....	11
第四章 軍形篇.....	15
第五章 兵勢篇.....	18
第六章 虛實篇.....	22
第七章 軍爭篇.....	27
第八章 九變篇.....	32
第九章 行軍篇.....	35
第十章 地形篇.....	40
第十一章 九地篇.....	45
第十二章 火攻篇.....	53
第十三章 用間篇.....	56

第 1 章



始 計 篇

原 文

孫子曰：兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。

故經之以五事，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，令民與上同意也，故可以與之死，可以與之生，而不畏危。天者，陰陽寒暑時制也。地者，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？法令執行？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。攻其無備，出其不意。此兵家之勝，不可先傳也。

夫未戰而廟算^(註)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，而況於無算乎！吾以此觀之，勝負見矣。

(註) ➡ 「算」同「筭」。

譯文

孫子說：戰爭是國家的大事，關係著人民與國家的生死存亡，不可不深入研究。

因此要從五方面來比較，計算敵我雙方的各項細節，以求得其事實。這五方面就是：道、天、地、將、法。道，就是戰爭的治道，需要使人民與在上位者意念相合，因為意念相合，所以人民願意與君主同生共死，不怕危險。天，就是天時，即應觀察作戰當時的天候、季節、日期是否有利於出兵。地，就是地理形勢，包括至戰場路途遠近、地勢險易、戰地幅員的廣狹、關係士兵生死的退路。將，就是將領，

其統帥軍隊時所表現出的足智多謀、言而有信、待兵以仁、作戰英勇、軍紀嚴明。法，就是軍制，包括軍隊的編制方式、任命的軍吏是否善任、掌管軍需補給的人是否清廉精明。以上這五方面之事，做將領的不能不清楚了解，能確實明瞭其中道理的，才能打勝仗，不能了解的人就不能打勝仗。所以經過比較、計算後，衡量探索出敵我雙方的情勢而得到結論，也就是：誰的君主施政符合德道？誰的將領智慮出眾？誰兼得了天時地利？誰的政令能貫徹實行？誰的軍隊武力強大？誰的士兵訓練精良？以及誰的賞罰公正嚴明？根據這些判斷，我就能知道誰勝誰敗了。

若是君主能聽從我的計謀，並且採用它，就一定能獲得勝利，那麼我將會留在君主身邊；如果不接納我的計謀，則出兵一定戰敗，此時我也將求去。

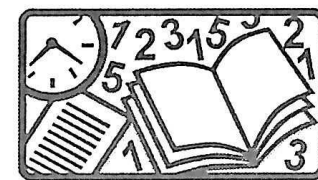
計算分析敵我的利害關係後，再安排部署打擊敵人形勢的方法，並利用外部其他有利的手段輔助之，而所採取的這些計謀，都是依據實施的利害情況所制定的權宜之計。

所謂戰爭，就是詭詐之術的運用，所以就算我方軍隊有作戰能力也要裝作無此能力；就算我方軍隊要出兵攻打也要裝作不出兵；攻近要裝成攻遠；攻遠要裝成攻近。敵方重利就以利引誘；敵方內部混亂就趁機攻取；敵方實力堅強則要備以待之；敵方軍力強大則以暫時避開為宜；或者製造挑釁使敵方憤而失去理智；或者故意示弱，使敵方傲慢鬆懈；敵方若想以逸待勞，就要用計讓其疲於奔命；敵方內部緊密團結，則要設法離間分化之。趁敵人未設防的時候攻擊，並從敵人無法意料的時地出兵，這些都是用兵致勝的訣竅，須見機行事、靈活

運用，無法事先一一傳授。

在作戰之前必需先到宗廟討論計算敵我兩方勝算的多寡。討論的結果若是我方勝算大，那是因為計畫周詳，所佔的有利條件多；而計算的結果若無法得勝，是因為我方計慮不精、有利的條件少。有利的條件多則戰勝的機會大；有利的條件少則戰勝的機會就小，又何況在不具備任何戰勝的條件下呢？由這裡看來，戰爭的勝負是可預見的。

第 2 章



作戰篇

原文

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。

取用於國，因糧於敵，故軍食可足也。國之貧於師者，

遠輸，遠輸則百姓貧。近於師者，貴賣。貴賣則百姓財竭，財竭則急於丘役。力屈財殫，中原內虛於家，百姓之費，十去其七。公家之費，破軍、罷馬、甲冑、矢弩、戟楯、蔽櫓、丘牛、大車，十去其六。

故智將務食於敵。食敵一鍾，當吾二十鍾；芻秆一石，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，生民之司命，國家安危之主也。

譯文

孫子說：舉凡用兵作戰的法則是：要準備善於馳騁的戰車和用於裝載所需物質的運輸車各一千輛、穿戴甲冑的士卒十萬人，並且要有能自千里之外運送糧食物資的能力。再加上前後方軍隊的費用，任用賓客提供情報的費用，膠漆材料的補充、車輛甲冑的維修等，每天都要耗費千金，然後十萬大軍才能發動。

以「日費千金」去作戰，就非勝不可，因為時間一旦拖久了，不僅兵器鈍缺，士氣也不振，而多次的攻伐會造成軍力損耗殆盡，長期出兵在外，易使國家財政物資不足。若兵器鈍缺、士氣不振、戰力消

耗殆盡、財資困乏，其他諸侯國就會趁機侵入攻擊，這時就算再有機智的人，也沒法善後了。所以只聽過出兵作戰要平實快速，沒見過長期作戰還能佔優勢的。長期作戰在外對國家是百害而無一利。所以若沒有全盤瞭解久戰所帶來的害處，就無法明瞭速戰速決的益處。

善於用兵的將領，在動員一次兵卒之後，絕不再徵召第二次，載運糧草也不會超過三次。

軍事武器等軍需品由自己國內補給供應，而糧食則需在敵國取得，如此才能確保軍隊的糧食充足。因戰爭而使國內人民貧困的原因，多半是由於從國內運輸物資給遠方軍隊的路線太遙遠所導致。又愈靠近作戰地區，則物價必然高漲，物價過高則人民的財富就會枯竭，人民的財力枯竭又將迫使政府增加稅捐，如此惡性循環，國內百姓無不力盡財竭，約有十分之七的勞力財產被消耗了。在公家財政方面，用於車輛、馬匹、甲冑弓弩、兵器盾牌以及牛隻車輛等的費用，就佔了十分之六左右。

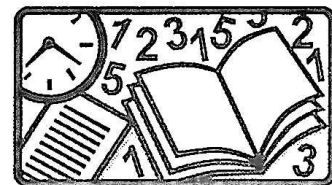
所以明智的將領，務必設法奪取敵人的糧草，從敵方奪取糧草一鍾，抵過自國內運來的糧草二十鍾，奪取敵人一石芻秆，抵過自己的二十石。

所以要使士卒奮勇殺敵，須激起其士氣。要使士卒奪取敵人的財物，就要以物質獎勵他們。所以在車戰中奪取敵人戰車十輛以上而第一個報繳者，要獎賞他，再將奪取的戰車換上我方軍旗，加入我方作戰的行列，對於戰俘，更要安置恰當，這就是戰勝敵人，且使自己更強的道理。

所以用兵作戰以求得勝利最重要，絕不能拖久。而深知兵法的將

領，必瞭解人民的生命與國家的安危，皆操之於他。

第 3 章



謀攻篇

原文

孫子曰：凡用兵之法，全國為上，破國次之；全軍為上，破軍次之；全旅為上，破旅次之；全卒為上，破卒次之；全伍為上，破伍次之。是故百戰百勝，非善之善者也。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。攻城之法為不得已。修櫓轆輶、具器械，三月而後成，距闔又三月而後已。將不勝其忿而蟻附之，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；毀人之國而非久也，必以全爭於天下。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。故君之所以患於軍者三：不知軍之不可以進而謂之進，不知軍之不可以退而謂之退，是謂縻軍。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：知彼知己者，百戰不殆；不知彼而知己，一勝一負；不知彼不知己，每戰必殆。

譯文

孫子說：用兵作戰的最高原則是一使敵國完整地投降為上策，攻毀敵國而使其降服為次之；使敵國全軍完好地投降為上策，經過攻戰傷亡而降服為次之；使敵國全旅完好地投降為上策，經過攻戰傷亡而降服為次之；使敵國全卒完好地投降為上策，經過攻戰傷亡而降服為次之；使敵國全伍完好地投降為上策，經過攻戰傷亡而降服為次之。

因此，打一百次仗，勝一百次，算不上高明中的高明，能夠不經過作戰而使敵人屈服，才是最高明的。

所以最高明的用兵之法是運用謀略使敵人降服；其次是用外交手腕；再其次是動用軍力；最下策就是攻打敵國的城池。攻打敵國的城池是不得已情況下的決定，因為此舉需先花三個月以製造大盾、戰車及各式攻城用具。如果還要修築攻城用的土壘障地，還要再費三個月時間。此時若將領耐不住性子而下令攻擊，士兵們便如同螞蟻般地爬牆攻城，造成士兵死傷了三分之一，但城池卻攻不下來，這就是攻城的害處。

所以精通用兵的將領，尙未交戰就能使敵軍屈服；不必攻打就能占領敵方城池；不用太久的時間就能使敵國滅亡，必以周全致勝之計爭得天下。如此不耗損兵刃、戰力，就可奪得全勝，這才是謀略作戰的法則。

所以用兵的法則是有十倍優勢的兵力，可四面包圍殲滅敵人；有五倍優勢的兵力，可集中力量攻擊之；有兩倍優勢的兵力，可分兵自正面及側面攻擊；與敵方兵力相當，則出奇而制勝；若比敵人兵力少，則暫時堅守，避免決戰；若自身戰力差太遠，則可轉身閃避；總之，力量弱小的軍隊，如不自量力地硬碰，就必成為強敵的俘虜了。

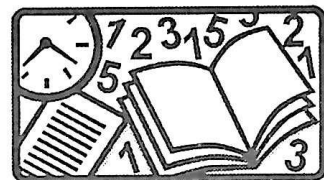
將帥，是一國的棟樑。將帥的智慮周密，國家必定強盛；不周，則國家必定衰弱。君王常對軍事造成三方面的妨害：首先，不該進軍時下令進軍，不該退兵時下令退兵，這是束縛軍隊。其次，不明瞭軍治法務而恣意執行政權，士兵會迷惑，不知何去何從。再其次，不熟悉兵法之權謀智慧，卻與將領同掌軍令，士兵會疑懼不安。軍隊若已

迷惑且疑懼不安，敵國就會趁機入侵，這就是混亂自己的軍隊而致使敵人獲勝。

所以要預知勝利，可從五方面來看：明瞭何種情況下可以和敵人交戰，何種情況下不可和敵人交戰的即能獲勝。懂得將兵力合宜配置的就能獲勝。君臣和士卒上下同心，就能獲勝。準備充分必可戰勝沒有準備的。將領足智多謀且君王又不會對其牽制者，就能獲勝。這五方面，就是預知勝敗的先決條件。

所以說：瞭解敵人也瞭解自己，就算歷經一百次的戰役，也不會有一次的敗績；不瞭解敵方，只瞭解自己，勝敗的機率各半；不瞭解自己，也不瞭解敵人，則每戰必敗。

第 4 章



軍形篇

原文

孫子曰：昔之善戰者，先為不可勝，以待敵之可勝。不可勝在己，可勝在敵。故善戰者，能為不可勝，不能使敵之可勝。故曰：勝可知，而不可為。不可勝者，守也；可勝者，攻也。守則不足，攻則有餘。善守者，藏於九地之下；善攻者，動於九天之上，故能自保而全勝也。

見勝不過眾人之所知，非善之善者也。戰勝而天下曰善，非善之善者也。故舉秋毫不為多力，見日月不為明目，聞雷霆不為聰耳。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。故其戰勝不忒，不忒者，其所措必勝，勝已敗者也。故善戰者，立於不敗之地，而不失敵

之敗也。是故勝兵先勝而後求戰，敗兵先戰而後求勝。善用兵者，修道而保法，故能為勝敗之政。

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，若決積水於千仞之谿者，形也。

譯文

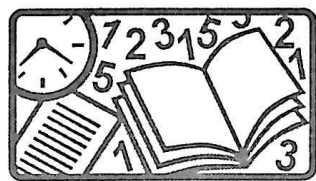
孫子說：從前擅長用兵作戰的人，總是積極地讓自己國家立於不敗的優勢，待有戰勝敵人的時機便發動攻勢，但讓自己保持不敗的優勢，是操之在己，而敵人是否有讓我可趁之機，卻是操於敵人手中。因此善於用兵作戰的，必先整裝部署，使自己的軍隊保持無懈可擊的不敗之地，而不先妄言敵人必有被我打敗的條件。所以說：勝利雖能事先預知，卻不能勉強造成，沒有戰勝敵人的把握，就先固守；有戰勝的可能，就主動攻擊。採取防守的方式是因為得勝的條件不足，採取進攻方式是因為有戰勝的餘裕。在善於防守的時候，就要如同已深藏在地底，使敵人無法窺伺；而在適合進攻之時，就要如同天降神兵，使敵人無從防備反攻，如此才能保全自己而取得全面的勝利。

對勝利的預見無法超過一般人所知道的，不算最高明的勝利；而經過血戰而得的勝利，就算天下人都說好，仍不算是高明的勝利。這就像能拿起秋毫般輕的物品的人，不能算是他的力氣大；看得到太

陽、月亮的人，不能算有好眼力；而聽得到雷響，也不算是耳朵靈敏。古代所謂善於作戰的人之所以會戰勝，就在於他們只打有把握的仗。所以，從這些善於用兵作戰者的勝利表象上，是無法展現其任何智謀，也無法彰顯其任何英勇的功績的。因此以為他們天生即是常勝不敗，而這常勝不敗，實是因為他們所有的準備都是建立在必勝的基礎上，當然會勝過那些已敗露形跡的敵方。所以擅長用兵作戰的人，必先使自己站在不敗的基礎上，讓敵人無機可乘，等敵人不防時即突擊得勝。所以勝利者都是裝備好必勝的實力才會出兵作戰，而失敗者，總是毫無準備就倉促作戰，然後必存僥倖求取勝利。凡善於用兵的人，一定要修持仁義而維護法統，如此讓人民既愛又畏，就易於操縱勝敗。

用兵作戰的法則有五：首先須觀察、測量戰區形勢，再者需有齊備的軍隊佈署計畫，並預計所需投注的人力物質後，就要權衡分析敵我軍事實力，一切就緒，最終則是要有必勝的信心。依據地形決定軍隊作戰的佈署計畫，而依據作戰策略決定所需花費的軍力財力；再依據擁有的軍事實力衡量判定敵我的強弱；而據此比較的結果就可預估出勝負了。所以，佔優勢的一方，可不費吹灰之力地獲勝，就如同拿鎰來稱銖般容易；而劣勢的一方，則投入與收穫成反比，要獲勝就如同拿銖來稱鎰般難。所以擁有得勝優勢的軍隊，一作戰，就如洪水自八千尺高的山澗中潰決而下，勢不可擋。而此即稱之為「形」。

第 5 章



兵 勢 篇

原 文

孫子曰：凡治眾如治寡，分數是也。鬪眾如鬪寡，形名是也。三軍之眾，可使必受敵而無敗者，奇正是也。兵之所加，如以礮投卵者，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，至於漂石者，勢也。驚鳥之疾，至於毀折者，

節也。是故善戰者，其勢險，其節短。勢如彊弩，節如發機。

紛紛紜紜，鬪亂而不可亂也；渾渾沌沌，形圓而不可敗也。亂生於治，怯生於勇，弱生於彊。治亂數也，勇怯勢也，彊弱形也。故善動敵者，形之，敵必從之；予之，敵必取之。以利動之，以卒待之。

故善戰者，求之於勢，不責於人，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，如轉圓石於千仞之山者，勢也。

譯 文

孫子說：治理大軍隊就像治理小軍隊般，其重點在於分組的編制方式。而要指揮大軍隊作戰就像指揮小軍隊作戰般奮力，其重點則在施「號令」。即使三軍士卒腹背受敵，仍可保持不敗，其重點在於「奇」、「正」之術的運用。而軍隊擊敗敵人，如同用石頭敲擊雞蛋般容易，這是憑藉「虛」、「實」之法所致。

凡是作戰，都是先用正統的作戰方法和敵人接戰，然後因應戰情，再出奇兵制勝。所以善於出奇制勝的將領，他所運用的奇正之術，就如同天地變化無窮，又如江河般源源不竭。也像日月的運轉，日復一日，終而復始；更像四季的交替，枯榮循環，生生不息。聲音不過只有宮、商、角、徵、羽五音，但由這五音所譜寫出的曲子千變萬化，

即可讓人聽之不盡。顏色不過只有青、黃、紅、黑、白五種基本色，而由這五色所調出的色彩變化即已讓人觀賞不完了。味道不過只有酸、辣、鹹、甘、苦五味，但由這五味所烹調出來的美味，卻已教嗜不盡了。而作戰的情勢不過只有「奇」、「正」兩種，但其所互相搭配所產生的變化卻無窮無盡。奇生正、正生奇，就同圓周循環，沒有起點，那裡會有盡頭呢？

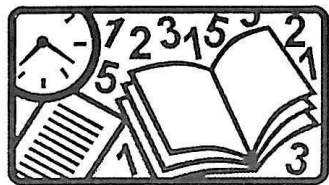
以流水的激進湍急，導致石頭漂移，是因其有強大的水勢。以凶猛的飛鳥的撲擊力量，使野獸骨頭被擊碎，是因為牠擅於控制快慢節奏。所以擅於作戰的將領，其氣勢如張滿的弩之險要，其節奏如撥弩機般迅速而準確，讓人無法抵抗。

在紛紜繁亂的戰場裡，須使我方的軍隊看似亂而實際不亂，在渾沌不明的戰況下，隊伍的陣形，更要看似散亂而實際彼此呼應，使敵人無機可趁。偽亂而不可亂須先至治；偽裝膽怯形勢以待敵人須先至勇；偽弱以驕敵人須先至強。有至治卻能偽裝成亂，要靠編制；有至勇卻能偽裝膽怯，要靠戰勢與實力；有至強卻能偽裝成虛弱，憑恃的是軍隊的配置部署。所以善於誘騙敵人的將帥，常會偽裝出怯弱的假象，誘使敵人上當；或以利誘敵，等待敵人上鉤而有所行動時，再以勇強的實力回應打擊之。

所以擅長作戰的將領，只會以形勢求勝，不苛責部屬，所以能選擇適當人選上陣，因應戰勢。而所謂擇人而任勢，就是運用戰勢驅動士兵的戰鬥力，就如同轉動木石須依木石的特性來決定搬動的方式般。原木、石頭的特性是放在平地就靜止，放在陡斜的地方就滾動；形為方正就靜止不動，形為圓斜就滾動。所以高明的將領所造就的戰

勢，就像把圓石從高山上推滾而下，勢不可擋，這就是作戰時所講究的「勢」。

第 6 章



虛實篇

原文

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，致人而不致於人。

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，飽能饑之，安能動之。出其所不趨，趨其所不意。行千里而不勞者，行於無人之地也。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！至於無形。神乎！神乎！至於無聲，故能為敵之司命。

進而不可禦者，衝其虛也。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，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。我專為一，敵分為十，是以十攻其一也，則我眾而敵寡。能以眾擊寡者，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，則吾所與戰者寡矣。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；眾者，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？以吾度之，越人之兵雖多，亦奚益於勝敗哉？故曰：勝可為也。敵雖眾，可使無鬪。

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，而知有餘不足之處。故形兵之極，至於無形。無形則深間不能窺，智者不能謀。因形而錯勝於眾，眾不能知。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，而應形於無窮。

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，兵因敵而制勝。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。

譯文

孫子說：凡是先處於戰地等待敵軍的軍隊，常是比較從容安逸主動的，後到戰場的軍隊，因倉促應戰，常顯得比較勞累、慌亂。因此擅長作戰的人，總是支配敵人而不被敵人所支配。

要使敵人自己來到我方預計的作戰地點，先要讓他們誤認為有利可圖；而要讓敵人不敢前來，則是要使其認為來必有害。所以敵軍若想安逸舒適的待戰，就要設法使之辛苦勞動，敵軍若糧食充足，就要設法破壞其補給，使之受饑餓之苦；敵軍若安適不想移動，就要使他們奔波移動。攻擊敵人，要選擇對方來不及救援且預料不及的地方開始行動。行軍千里而不覺辛勞，是因為我們走在毫無敵人之地。對敵人進攻而必然奪取，是因敵人未加以防守；至於我方防守的區域，必定很穩固之因是由於我方防守敵方所不敢攻擊或不易攻擊的區域，所以擅長攻擊的將領，因其企圖和動作之迅速和周密，會使敵人不知如何去防守；同理，擅長防守的將領，因其虛實不露，致使敵人不知如何來攻。微妙呀！微妙！幾乎看不出攻擊的形跡；神奇呀！神奇！幾乎聽不見攻擊的聲音，所以能主宰敵人的生死。

前進時，敵人無法防禦，是因為攻擊到敵軍的弱點；退守時，敵人無法追擊，是因為我方行動迅速，使敵軍無從追蹤。所以當我軍決定與敵作戰時，對方縱使有高聳的堡壘、深邃的溝河，也不得不與我軍一戰，那是因為我軍攻擊到敵人不得不救之處。而當我軍不想作戰時，就像只是隨便畫定防守界線，敵軍也無法求戰，那是因為敵人已受我軍的牽制了。

所以虛張聲勢欺敵，而自己卻不露痕跡，讓敵人不知虛實，因此我軍就可以專一迎戰，而敵軍卻要受制於情勢小心應戰，其軍力分散各處，就像用十倍的軍力去攻打只有一分軍力的敵人，形成我軍勢力強大，敵軍寡不敵眾。能以眾敵寡者，那麼與我軍交戰的軍隊就顯得弱小。我軍預估要攻戰的地點，不能讓敵方先探知。敵人無法探知我方軍情，就須多加防備，敵人防備之處一多，那麼與我軍作戰的兵力就少了。所以防備了前面，後面的人數就得減少；防備了後面，前面的人數就得減少；防備了左邊，右邊的人數就得減少；防備了右邊，左邊的人數就得減少，若處處都要防備，那麼就到處都不足。敵人軍力不夠，是因為摸不清我軍，所以須處處防備；而我軍兵力眾多，是因為我軍策略正確，只要防守即可。

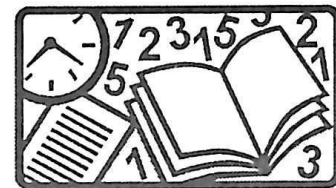
所以若能判斷出戰爭的地點、時間，即使跋涉千里也可和敵人作戰。不知道作戰的地點和時間，則敵人攻打右邊時，左邊無法來解救；左邊被攻打時，右邊無法來解救，前軍被攻擊時，後伍不能相救；而後伍被攻擊時，前軍也不能相救。更何況前後左右的距離，遠的長達數十里，近的也有數里呢！以我看來，越國而來的兵力雖多，但對於決定勝敗的關鍵，卻沒有多大的助益。所以說，勝利是可以創造的，敵軍的兵力雖然眾多，也可使之無法和我們爭戰。

所以根據情勢分析策畫，便可判斷得失與利害；偵察敵情，便可了解動靜的道理，使敵人暴露其部署，便可判斷何處是死生之地；試探出敵人的實力，便可知道自己有利或不足之處。所以用兵的最佳策略是使敵軍看不出一點形跡。形跡不露，即使敵方派有深藏の間諜也探不出我方的虛實，再足智多謀的人也想不到計謀因應。運用機靈詭

變的方法獲勝，讓眾人永遠只見到我方獲勝，卻無法知道我方是如何得勝。因為旁觀者只能得知我方獲勝的表象，卻無法知道我方是如何運用謀畫的。且我方每次作戰都不會重複使用相同的戰術，完全是因應當時的情況來作權衡變化。

用兵的法則就像水一般。水是由高處往低處流，而用兵的方法是避開敵人實力強的地方，先去攻擊他們虛弱之處。水因地勢不同而流向也不同，用兵則因應敵情變化而適時改變戰略，運用得宜，才能獲勝。所以用兵無常法，就如同流水無常態，能夠順應敵情變化而權變，進而得勝的，可算是料事如神了。因此用兵就如同五行是沒有獨盛不變的，也如四時是會交替變換的，更像日月有陰晴圓缺、有昇有落。

第 7 章



軍 爭 篇

原 文

孫子曰：凡用兵之法，將受命於君，合軍聚眾，交和而舍，莫難於軍爭。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。

故軍爭為利，軍爭為危。舉軍而爭利，則不及；委軍而爭利，則輜重損。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，廓地分利，懸權而動。先知迂直之計者，勝。此軍爭之法也。

軍政曰：「言不相聞，故為金鼓；視不相見，故為旌旗。」夫金鼓旌旗者，所以一人之耳目也。人既專一，則勇者不得獨進，怯者不得獨退，此用眾之法也。故夜戰多火鼓，晝戰多旌旗，所以變人之耳目也。

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，以靜待譁，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，勿擊堂堂之陳，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，圍師必闕，窮寇勿迫。此用兵之法也。

譯文

孫子說：用兵的法則，是將領受命於國君後，將領即開始徵募民兵組成軍隊，再至前線與敵軍對峙。在此過程中最難的莫過於和敵軍爭逐各種有利的獲勝條件，而爭逐過程中，又以將迂迴的路途找到直線捷徑，把各種不利條件變為有利最困難。所以，明明可以直接到達

卻故意迂迴繞遠路，是為了利誘敵人而使其懈怠，雖然我方會因此行進變慢，但結果卻會比敵方更早到達目的地，這就是瞭解「迂直之計」奧妙的人！

但是兩軍互爭制勝的條件，雖然有利，但同時也是很危險的事情，攜帶全部裝備輜重行動，去爭取有利的軍事目標，常會因行動遲緩而來不及；而留置輜重裝備於後方，改成輕裝前進去爭取有利的軍事目標，又會損失這些裝備輜重，因此脫下鎧甲，僅以輕裝疾行，晝夜不息，用加倍的速度行走一百里路，只為了爭奪一個有利的軍事目標，那麼必將全軍覆沒。因為部隊中強健者先行，疲弱者殿後，其結果可能只有十分之一的人能趕到目的地。如果疾行五十里路，去爭奪一個有利的軍事目標，則先遣軍仍有遭受挫敗的可能，全軍只剩半數人能到達戰場。如果得行走三十里路，才能爭奪一個有利的軍事目標，那麼僅有三分之二的士兵能到達。所以軍隊沒有輜重會戰敗，沒有糧食補給也會戰敗，沒有儲備的物資更會全軍覆沒。

因此，不知道諸侯的企圖，不可與諸侯結交；不知道山林、險阻、沼澤等地理形勢時，不可行軍作戰；不懂得利用當地鄉民作嚮導，則不能獲得地利之便。所以用兵作戰時要懂得運用詭詐之術、出奇之謀策才能獲勝，作戰前先知是否有利，才可行動，更要根據當時情況而讓軍力作集散的權衡變化。軍隊行動時要疾行如風；靜止時要不動如林木；攻擊時，更要像猛烈的火勢；在防守時，就要如山一樣的堅強，不為所動；躲藏時，有如烏雲蔽日，讓敵方無法察覺；而行動時，就要像打雷閃電般迅速，讓敵人來不及走避。從佔領區掠奪的財物，要分配給兵眾；攻佔的土地，要分封給將士。能權衡情勢，伺機而動。

能事前就懂得運用「迂直之計」的人易獲勝，這就是兩軍爭取各種獲勝條件的法則啊！

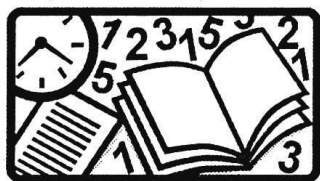
古兵書說：「在聽不清楚號令的距離外，要用金鼓指揮；在看不清指令的距離外，要用旌旗指揮。」所以金鼓旌旗，是用來傳達指揮者的意旨，使全軍的行動統一一致。軍隊中既然號令統一，那麼即使是勇敢的將士也不能單獨前進，較膽小的兵士也不能單獨退逃，這就是指揮大軍作戰的方法。因此在夜間作戰時，多用火光和鼓聲，白天作戰時，則使用旌旗號誌，這就是眩惑敵人耳目的方法。

所以在適當的時機攻擊敵軍可以挫其士氣，適時地打擊敵軍將領可以動搖其決心意志。這是因為在初戰之時，軍隊的氣勢必然旺盛，過了一段時間，士氣便逐漸困憊怠忽，到了末期，則士氣衰竭消沈。所以擅長用兵作戰的人，懂得避開敵方作戰初期的銳氣，直到敵方士氣逐漸懈怠時才一舉攻克，這就是針對敵方士氣的強弱來決定如何給予攻擊。以我方整治完備的隊伍迎戰對方混亂的隊伍，以靜肅的行伍迎戰對方喧嘩的行伍，這是掌握軍心。以距離近的我軍迎戰遠道而來的敵軍，以安逸舒適的軍隊迎戰敵方疲憊的軍隊，以享有溫飽的軍隊迎戰缺糧饑餓的軍隊，這是掌握敵我體能。不要攻打旗幟整齊、佈署完備的軍隊；不要攻打氣勢強盛、實力堅強的軍隊，這是懂得隨機應變。

所以用兵作戰的方法是，對佔據高地的敵人，不用仰攻；敵人從高處衝下，不要正面迎戰；敵人偽裝退卻，不可追擊；士氣十足的士兵，不要攻打；少部分的士兵要引誘我大軍時，不要上鉤；要回國的軍隊，不要阻止他們；包圍敵軍時，務必留下缺口，避免敵軍全部陣

亡；已陷入絕境的軍隊不要逼迫太絕，以防對方死命反撲；這些都是用兵作戰須掌握的法則。

第 8 章



九變篇

原文

孫子曰：凡用兵之法，將受命於君，合軍聚眾。圯地無舍，衢地交和，絕地無留，圍地則謀，死地則戰。塗有所不由，軍有所不擊，城有所不攻，地有所不爭，君命有所不受。故將通於九變之地利者，知用兵矣；將不通於九變之利者，雖知地形，不能得地之利矣。治兵不知九變之術，雖知五利，不能得人之用矣。

是故智者之慮，必雜於利害。雜於利，而務可信也；雜於害，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，忿速可侮也，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。

譯文

孫子說：凡用兵作戰的法則是將領受令於國君後，將領即開始徵募民兵組成軍隊。但遇山林、險阻、沼澤之險地，不可紮營過夜；在四通八達之地，要和鄰國交好；在糧缺荒野之地，不要多加停留；置於受包圍之地，要謀畫奇計；陷入絕境、無路可退之地，要有決一死戰的心理準備。軍隊進攻時，有的道路可行但不走；對於敵軍的攻擊，有的不須回應；有的城池可攻但不攻；有的土地可佔領但不去佔領；國君所下的不利的命令，也可不接受。所以將領若能通曉九變的利益，可算是擅長用兵了。如果將帥不瞭解九變之利，就像雖然知道地形，卻未必盡得地利之用，不懂得利用地形。而統帥軍旅，治理兵事若不懂九變的方式，即使知道地形有五種應變之利，仍然無法使軍隊發揮最強的效果而獲得勝利。

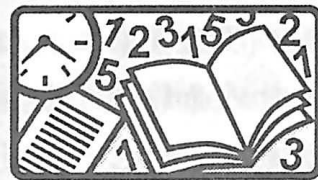
所以聰智的將領考量問題時，必會兼顧利害兩方。在不利的情形下，找出有利之點，必可增加信心，使事情順利；在有利的形势下，找出可能的弊害，則可防患未然，即時解決弊端。因此，要使諸侯列國屈服，就必須作些他害怕的事以威脅之，要讓諸侯列國陷入混亂，

就要利用各種方法顛覆之，或者以利誘之而使諸侯列國歸附。

所以用兵作戰的法則是：不要冀望敵人不來，而要依靠自己已作好萬全的準備；不要冀望敵人不會出兵進攻，而要憑藉自己有攻不破的實力。

所以為將者有五種危險。愚勇莽壯而輕死，易遭敵誘殺；貪生怕死，易臨陣退縮而遭敵俘虜；急躁莽進，易被敵人激怒而妄自行動；廉潔過甚，經不起羞辱而失去理智；太過愛護軍民，就經不起敵人煩擾而陷入劣勢。以上所舉五點都是將領易犯的失誤，亦是用兵作戰的禁忌。凡是全軍覆沒，將領被殺的，通常都是犯了這五種過失所造成的，不可不誠心察考。

第 9 章



行軍篇

原文

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，勿迎之於水內。令半濟而擊之，利。欲戰者，無附於水而迎客，視生處高，無迎水流，此處水上之軍也。絕斥澤，惟亟去無留；若交軍於斥澤之中，必依水草而背眾樹，此處斥澤之軍也。平陸處易，而右背高，前死後生，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、

譯文

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。軍行有險阻、潢井葭葦、山林翳蒼者，必謹慎覆索之，此伏姦之所處也。

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。辭卑而益備者，進也。辭彊而進驅者，退也。輕車先出居其側者，陳也。無約而請和者，謀也。奔走而陳兵車者，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，軍無懸甌，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。先暴而後畏其眾者，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，足以併力料敵，取人而已。夫惟無慮而易敵者，必擒於人。

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。

孫子說：凡要佈署軍隊作戰、觀察判斷敵情，應注意以下幾點：穿越山谷時，要沿谷地前進；要注意可攻守之地以及可佈署的高地；若敵方已先佔據高地，切勿正面攻擊，以上是在山上作戰的軍隊佈署的原則。橫渡河川後，必須快速離開河岸，以免為敵所乘；敵人若渡河進攻，切勿迎戰於水中，待敵軍一半已上岸，而一半還在水中時，發動攻擊才易獲勝；若要與敵軍交戰，不要沿河岸配置兵力，而要在河岸的高地佈署兵力；更不要逆流而行，在敵軍下游佈署，以上是在河川地區的軍隊作戰的原則。橫越沼澤之地，應迅速離開不要停留；若在沼澤之地作戰時，一定要佔據水草茂盛之地，背依樹林，面朝沼澤，以上是在沼澤地的軍隊作戰佈署的原則。平陸處易，而右背高，前死後生，此處平陸之軍也。若在平地作戰，應於地勢平坦之區佈署，並據右邊高地，以地形前低後高為良好，以上是在平原的軍隊作戰的原則。以上四種地形佈署的原則，就是使黃帝比起四方部落首領佔優勢的原因。

軍隊駐紮時，高處為優，低下為劣；最好正面向陽，背靠陰濕之地，軍隊身心保養得宜且駐紮於糧食充實的地帶，則士兵百病不生，就必然能打勝仗。在丘陵堤防之地佈署時，一定要在它的東南方，且背依高地、面朝敵軍，這是藉地形的優勢掩護。上游下雨致使河面泛起泡沫時，表示水勢即將氾濫，若要渡河要等水勢穩定後再行進。所遇地形若為：前後險峻，中間橫水的溪谷，四方高峻、中間低窪的凹地，險山圍繞、易入難出、好比牢獄之地，荆棘遍地、進退兩難、武

器使用不便之地，形似羅網、地勢低陷、溝渠交錯、泥沼流沙，易陷人馬之地，形似陷井、兩山間的狹長谷地，只有一隙可見天日之地。上述地形一定要馬上離開，千萬不要接近。因此，我軍遠離這種地方，敵軍就有可能接近這種地方；若我軍發動攻擊，就能迫使敵軍進入這些地方。軍隊行進時，若遇有危險阻礙之地形、水草叢生的沼澤、蘆葦蔓生、林木蔥蘢、野草茂盛的地方，一定要謹慎地、反覆地搜索，因為此處為奸細最易藏身之地。

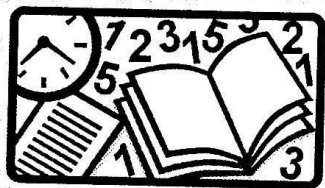
敵軍離我方很近卻能保持鎮靜，是憑恃著有險阻地形之助。敵軍與我方距離遙遠卻想來挑戰，是想計誘我軍前進。敵軍佈署於平坦的地勢，一定是具備他們自以為有利之處。樹林裡樹木突然一齊晃動，表示敵軍來了。於雜草叢生之處設置許多障礙物，是敵軍故佈疑陣。見有鳥類突然飛起，表示有敵軍埋伏在那裡。見有獸類驚駭奔逃，必有敵軍潛伏襲擊。若有塵土飛揚成尖形，表示有車子行進。若是塵土低揚而面積廣，則為敵方兵士前來。塵土飛散形似樹枝向上伸展，表示敵軍正在伐木採樵。若塵埃少揚且見敵軍往來其間，即其正在進行營舍工事。假設敵軍派遣的使者言辭謙卑，實際上他們是在加強裝備以待戰，這是要進擊我軍的徵兆。若是敵軍的使者言辭強硬，並在行動上擺出進逼的態勢，反而是敵軍將後退的徵兆。敵軍的輕車先出動，部署在側翼，可能在列陣。敵軍的使者沒有交換和約而突然來議和的，一定是另有計謀。敵軍車馬奔走陳列軍陣，一定另有支援，準備出兵決戰。敵軍半進半退偽裝混亂，一定是想引誘我軍冒然前進。敵方士兵若需倚靠著兵器站立，可判定敵方士兵已因饑餓而無力站力。被派遣打水的敵方士兵，打好水卻自己搶先喝的，這就表示敵軍

缺水了。敵軍見利而不前進，這就表示敵軍已十分疲憊。敵營的上空飛鳥群集，這就表示敵軍已退，所以敵營空虛少人。敵軍夜半傳來驚呼聲，表示敵軍心裡恐懼不安。敵營內紊亂無序，表示他們的將領威嚴已失。敵營上空的旗幟亂動，表示敵軍戰陣已經混亂。若敵軍下級軍官經常生氣打罵士卒，表示敵軍已疲憊厭倦。敵軍用糧食餵馬，殺了馬匹吃牠的肉，表示已無存糧。又把炊具收起不用，部隊不返軍營的，表示敵軍已陷入困境成為窮寇，準備拚死突圍。敵軍將領低聲下氣、反覆叮嚀地和士兵說話，顯得柔弱沒有威嚴，表示已失去士兵擁戴。敵軍將領頻頻犒賞士兵，表示將領對士兵已無計可施。不斷處罰士兵，表示將領對士兵的統馭困難。敵軍將領先對士兵凶暴，然後又懼怕士兵反抗，代表敵軍將領極不精明。敵軍派來使者委婉請求諒解，表示敵軍想休兵息戰。敵軍氣勢洶洶地向我軍迎戰，欲久不交戰，也不後撤，必有陰謀，需謹慎地查明敵軍的意圖。

士兵不是愈多愈好，只要不恃勇莽進，就能集中力量，意料到敵人虛實，趁勢取勝。若無思慮周詳且輕視敵人，必定會被敵擒獲。

士兵對將領還未信任就採取嚴罰，易令士兵心生不服，如果不服就無法使他們效命。士兵已信任將領卻處罰不嚴，那麼一樣無法使他們效命。所以教導士兵要以仁義禮智信，以軍法、軍紀訓練之，以齊一動作，這才可成為會取勝的軍隊。軍令平時認真實行，命令貫徹施行，士兵才會心服。軍令平時不認真實行，命令也不貫徹施行，士兵必不心服。軍令平時認真實行，命令又貫徹施行，那麼將領與士兵就能互相契合與信任。

第 10 章



地形篇

原文

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，敵無備，出而勝之；敵若有備，出而不勝，難以返，不利。我出而不利，彼出而不利。曰支。支形者，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，必盈之以待敵。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，遇敵懟而自戰，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，計險阨、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。故進不求名，退不避罪，唯人是保，而利合於主，國之寶也。

視卒如嬰兒，故可與之赴深谿；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。

譯文

孫子說：地理形勢分「通」、「挂」、「支」、「隘」、「險」、「遠」等。我軍可以過去，敵軍可以過來的，稱為「通」地。在通地作戰，需先佔領視野開闊的高地，並使糧道運輸通暢，如此才有利於作戰。部隊可以順利進入欲難以撤回的地形，稱為「挂」地，在挂地作戰，若於敵軍沒有防備之前出兵，就可戰勝他們，若敵軍已經設防還出兵的話，不僅不能獲勝且難以返回，對我軍是不利的。我軍出兵不利，敵軍出兵也不利的地形，稱為「支」地，在支地作戰，哪一方先離開陣地，都有可能被擊敗，所以就算敵軍以利誘，我軍也不能貿然出兵；相反地，可以帶領軍隊離去，佯裝撤退，引誘敵軍向我追擊，等已有半數敵軍追來時，我軍再調頭出兵攻擊，這樣對我軍較有利。兩山之間的狹谷地形稱為「隘」地，在隘地作戰，我軍應先佔有並封鎖隘口待敵，若是敵軍先佔有並已於隘口佈陣，就不要和他交戰；但若隘口沒有被封鎖，就可以迅速攻打他們。坎坷縱橫、崎嶇不平的地形為「險」地，在險地作戰，我軍先佔領時，一定要位居高地且向陽的地方等待敵軍，如果敵軍先佔領，就先引兵撤離，不要攻擊。敵我距離遙遠，行軍、運輸皆不便的地形為「遠」地，在遠地作戰，因為雙方勢均力敵，很難攻打，哪方先出擊，哪方就先居於不利的地位。以上六個地形的作戰方法，是對地形利用的原則，也是將領的重責大任，是不可不認真考慮研究的。

因此軍隊出現「走」、「弛」、「陷」、「崩」、「亂」、「北」等六種情況會失敗。而這六種情況，並非天災所造成，而是將領所造成的過失。

在雙方勢均力敵的情況下，以一攻十，必因寡不敵眾而逃，這就稱為「走」。士兵強悍而將官懦弱，致使將官無能指揮士兵作戰，這就稱為「弛」。將官蠻橫而士兵懦弱，致使士兵畏縮不前，臨戰退避，讓戰情陷入險境，這就稱為「陷」。副將對主將有積怨且不服，遇上敵軍就意氣用事，忿然出兵作戰，主將又不了解他的能力而加以牽制，於是全軍潰散如山倒，這就稱為「崩」。將領懦弱，缺乏威嚴，教育訓練方法不適當，將官與士兵因而無所循，也就不守規矩，排兵佈陣時也就橫衝直撞、雜亂無章，這就稱為「亂」。將領不能正確判斷敵情，導致以少擊多，以弱攻強，又不選擇精銳部隊作為前鋒，其戰必敗，這就稱為「北」。以上這六種情況就是造成軍隊失敗的原因，將領需對此負重責大任，是不能不認真考察的。

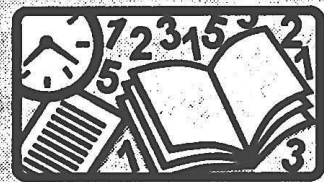
地形是用兵作戰的輔助條件。分析敵情而決定致勝的策略、判斷地勢險阻、計算路途遠近等，都是主將須具備的智慧。懂得此道而去指揮作戰，必有得勝之機會；不明瞭此道而妄自率兵作戰，一定會失敗。如果符合作戰原則，戰則必勝，即使君王命令免戰，將領也應依實際情況，堅持作戰而贏得勝利。如果不符合作戰原則，戰則必敗，即使君王命令要應戰，將領拒絕作戰也是應該的。所以作為將領，一定要做到打仗不是為了獲得擅長打仗的功名，退兵也不怕擔當罪責，只為了謀求百姓士兵的安全，只考量到對君王有利的決定，只有具備這樣素質的將領，才是國家的至寶啊！

將領如果能像對待自己的嬰兒般對待士兵，就能使士兵追隨將領臨淵赴命；將領如果能像對待自己的愛子般對待士兵，就能使士兵和將領同生共死。不過，若只知道厚待士兵而不善於指揮他們，只知道

溺愛士兵而不嚴格約束他們，不守軍紀也不能嚴加懲治，造成紊亂，這就像被寵壞的孩子一樣，是無法用來作戰的。

明瞭我軍可以迎戰，而不知敵軍的迎戰實力，勝算只有一半。知悉敵軍的情況，經評估後認為能出兵迎戰，卻不知我軍實力是否能迎戰，勝算也只有一半。既明瞭敵軍的弱點，又知悉我軍的實力，但不瞭解地形是否適合作戰，勝算仍然只有一半。所以懂得用兵作戰的將領必先仔細評估敵我的條件，決不貿然出擊。所謂：既瞭解敵人也瞭解自己，就有完全的勝算；不僅明白天時，也明白地利，則勝算百分之百。

第 11 章



九地篇

原文

孫子曰：用兵之法，有散地，有輕地，有爭地，有交地，有衝地，有重地，有圯地，有圍地，有死地。

諸侯自戰其地，為散地。入人之地，而不深者，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，先至而得天下之眾者，為衝地。入人之地深，背城邑多者，為重地。行山林、險阻、沮澤，凡難行之道者，為圯地。所由入者隘，所從歸者迂，彼寡可以擊吾之眾者，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，交地則無絕，衝地則合交，重地則掠，圯地則行，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。合於利而動，不合於利而止。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。掠於饒野，三軍足食。謹養而勿勞，併氣積力，運兵計謀，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，不得已則鬪。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。吾士無餘財，非惡貨也；無餘命，非惡壽也。令發之日，士卒坐者涕霑襟，偃臥者涕交頤。投之無所往者，諸劌之勇也。

故善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇^(註)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。齊勇若一，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，投之於險，此謂將軍之事也。九地之變，

屈伸之利，人情之理，不可不察。

凡為客之道，深則專，淺則散。去國越境而師者，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；圯地，吾將進其塗；圍地，吾將塞其闕；死地，吾將示之以不活。故兵之情，圍則禦，不得已則鬪，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，伐大國則其眾不得聚，威加於敵則其交不得合。是故不爭天下之交，不養天下之權信，己之私威加於敵，故其城可拔，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。夫眾陷於害，然後能為勝敗。

故為兵之事，在於順詳敵之意，并敵一向，千里殺將，此謂巧能成事者也。是故政舉之日，夷關折符，無通其使。屬於廊廟之上，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。

(註) 蛇同「她」。

譯文

孫子說：依據出兵作戰的情況，可分為：散地、輕地、爭地、交地、衢地、重地、圯地、圍地、死地等九種。

諸侯在自己的領土內與敵作戰，由於士兵懷鄉心切，加上歸鄉道路近便，易逃散歸家，故稱為「散地」。軍隊進入敵境不深的地區作戰，因往返容易，故稱為「輕地」。我方先得到就是我方有利，敵方先得到就是敵方有利，是雙方必爭之地，故稱為「爭地」。敵我皆能往來，交通便利的地區，稱為「交地」。與幾個國家領土連接的地區，誰先佔領，誰就可先得到那些國家幫助的地區，稱為「衢地」。進入敵境很深，越過重重城鎮而難以返還的地區，稱為「重地」。多山林、險阻、沼澤等難以行走的地區，稱為「圯地」。軍隊進入的道路狹窄，退出的道路又迂迴遙遠，導致敵軍以少量兵力就可以襲擊我軍的地區，稱為「圍地」。必須迅猛作戰才能獲勝生存，不迅速奮勇作戰就會全軍覆沒的地區，稱為「死地」。所以，在「散地」不宜作戰；在「輕地」不可停留；在「爭地」不宜強攻；在「交地」勿被敵軍阻斷聯繫要道；在「衢地」要注重外交，與鄰國交好；在「重地」則要奪取當地物資，便於就地補給；在「圯地」應迅速通過離去；在「圍地」要使用謀略脫困；在「死地」則要作殊死戰求生死。

自古以來擅長用兵作戰的將領，能使敵人前後軍隊無法相應；主力部隊與小部隊間無法互相支援；士與兵之間無法互相搭救、幫助；上級命令無法傳遞給下屬，致使指揮混亂；士卒分散而沒法集合；即使集合兵力也不能行動一致。只要是符合我方利益就行動，不符合我

方利益就不動。試問：「若敵軍多而陣勢整齊地向我軍攻來，我軍要如何迎敵呢？」答：「先攻奪敵軍一定會救援的目標，那麼他們就得聽命受制於我。作戰時最重要的是速度，以敵人來不及防備之速度攻擊，循敵人未預料的路線行進，攻打敵人沒有戒備的地方。」

凡是離境至敵方出兵作戰的原則是：愈深入敵境，士兵的鬥志愈專一，連身為地主的敵軍也難以攻克。在糧食多的郊野掠食，使軍隊飽食，再加以充分的休養，且不過度勞累，即可提高士氣、積蓄戰鬥力，再加以佈署兵力、計畫謀略，使敵軍無法測度我方軍情，再把軍隊帶領到無後路可退的地方，士兵就會拼死作戰，絕不退卻。士兵因陷於危險境地，憑著死裡求生的意念就無所恐懼，而無後路可退則戰鬥力就更堅強、軍心愈穩固，所以愈深入敵境愈能團結一致，就算無計可施，在如此不得已的情況下也會盡力作殊死戰。因此這些士兵不待整治就自會加強戒備，不必要求就會盡忠職守，不須約束就能親密團結，不須三令五申就會嚴守紀律。要禁止迷信，掃蕩謠言，就算要作殊死戰也不退避。我軍的士兵沒有多餘的錢財，並非他們厭惡錢財；士兵不貪生怕死，並非他們不想長壽，而是為國而忘私。作戰命令發佈之日，坐著的士卒就會激動得淚沾衣襟，躺著的士兵會淚流滿頰。若將這樣的士兵置於無路可退的絕境，個個都會像吳國勇士專諸和魯國武士曹劌般勇猛。

因此擅長用兵作戰的將領，要使軍隊如古時的率然蛇般，此種蛇是常山一帶的蛇種，攻擊牠的頭，尾巴就會來救頭，攻擊牠的尾巴，頭就會來救尾巴，攻擊牠中間部位，那麼頭尾會一起來解救。試問：「可以使軍隊像率然蛇一樣嗎？」回答是：「可以。」例如，吳國人

和越國人本來相互仇視，但當他們同船遇大風，彼此也會互伸援手，就如同一個人的左右手般互助。所以若想以繫縛馬匹、掩埋車輪的方法來控制穩定軍隊，是靠不住的，要使士兵齊心協力、勇敢攻敵，有賴於領導得法。要使無論強兵弱卒都能效力，就要善於利用地勢。所以擅長用兵作戰的將領，可以領導一整個軍隊就像領導一個人般齊一容易，其因就在於將士兵置於死地，讓他們不得不為求生而戰。

將領統帥軍隊，必須沉著冷靜、深思熟慮，公正而有條不紊，使能瞞過士兵耳目，不讓他們知道軍事計畫。改變已定之事，更換計謀，使人無法識破動向。經常變換駐防之地，行軍路線迂迴，使人無法推斷行動方向。將領統帥士兵到敵境，要如登高後將梯子撤掉般沒有退路，只能抱著必死決心向前。將領與軍隊一齊深入諸侯的土地，要如發射弩機般群起攻擊。指揮軍隊進入作戰，要如驅趕羊群，驅過來，趕過去，連士兵自己都不知究竟要往哪裡。聚集大軍，將他們置於危險之地，以建立他們必勝必死的決心，這稱為將領的責任。九地法則的運用，屈中求伸的有利之點，對士卒的心理洞悉操控，不可不仔仔細察詳究。

凡是離境至敵方出兵作戰之法則為，深入敵境，鬥志才能專一；入境淺，離自己國境愈近，就容易散漫無鬥志。離開自己的國境到別國境內作戰，稱之為「絕地」；四通八達的戰地，稱之為「衢地」；進入敵人國境很深，稱之為「重地」；入境淺近，稱之為「輕地」；背對險阻的山，前有狹路的戰地，稱之為「圍地」；四面八方都無逃生之路的戰地，稱之為「死地」。所以在「散地」要統一軍隊的意志；在「輕地」，要使部隊能互相聯繫支援；在「爭地」要迅速行進到敵方

側背攻擊他們；在「交地」要使部隊謹慎防守；在「衢地」要結交鄰國諸侯；在「重地」要使軍糧不斷絕；在「圯地」要迅速行進，儘快通過；在「圍地」，要阻塞缺口；在「死地」要向屬下表現出拚死奮戰的決心。所以就士兵的心理而言，被敵包圍，就會努力抵抗，迫不得已就會奮力爭鬥，陷於險境就會從命行動。

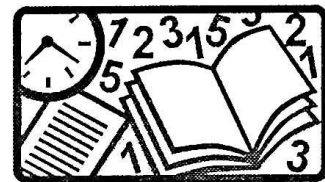
所以不明白諸侯的意圖，不能與之結交；不熟悉山林、險阻、沼澤的地形，不能行軍；不用當地人作嚮導，無法得知地利。這四、五方面，只要有一方面不熟悉，就不算是諸侯霸主的軍隊。諸侯霸主的軍隊，若去攻打強國，就可使敵國軍民來不及動員和聚集，這時再施以威嚇手段，就能使其盟國不敢前來救援，所以不爭取友邦盟國，不培養深通權謀之士，只想憑一己之私慾，用兵威制服敵國，像這樣的國家容易被毀城滅國。

作戰時要施予特別的獎賞，頒佈特別的命令，指揮三軍就如同指揮一人般。命令屬下執行任務，不用告知目的與用意是在求保密；差使士兵時，只告知他有利的部份，不用告訴他害處。將士兵推入險境，才能生存；讓士兵陷入死境，然後才能激其死裡求生。這是因為士兵在危險的情形下，才能求取勝利。

所以用兵作戰的事，在於能順利詳察敵軍的意圖，一有機會便集中火力攻擊，即使追逐千里，也可殺敵滅將，這就是所謂的巧用計策以成就大事。所以，一旦宣戰，就要封鎖關口、廢除通行憑證，不讓敵國使者往來。在廟堂之上反覆商討作戰計畫，確定戰爭決策。敵人若有可乘之機，一定要立刻乘虛而入，並先攻取敵人最重視的要害腹地，不能讓敵人得知我軍行動的日期，要打破常規，隨敵情變化而修

正作戰計畫，以求得決定性的勝利。因此剛開戰時要如處子一樣沈靜，誘使敵軍放鬆戒備，然後像脫網而逃的兔子，迅速地發動攻擊，讓敵人來不及防守抵抗我軍猛烈的攻勢。

第 12 章



火 攻 篇

原 文

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，月在箕壁翼軫也。凡此四宿者，風起之日也。

凡火攻，必因五火之變，而應之。火發於內，則早應之於外。火發兵靜者，待而勿攻。極其火力可從而從之，不可從而止。火可發於外，無待於內，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。合於利而動，不合於利而止。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。

譯文

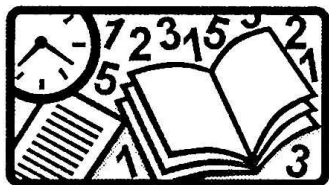
孫子說：用火攻擊敵人的方法有五種：一是火燒敵人的軍營城池、軍民；二是火燒敵人囤積的糧食；三是火燒敵人的軍需用品；四是火燒敵人庫存的彈糧器械；五是火燒敵人密集的大型隊伍。要執行火攻必須有一定的條件，而引燃火苗的用具也必須平常就準備妥當。發動火攻要趁有利時機，燃起火勢要選擇起風方向有利的日子。有利時機，指的是天乾物燥之時；有利的日子，即指月在「箕」、「壁」、「翼」、「軫」這四個星宿的日子，只要月是在這四個星宿的位置，也就是風起的日子。

凡是火攻，必須根據上述五種火攻而引起的敵情變化，派遣兵力加以策應。若是火從敵軍內部燒起，就要及早組織兵力若火勢已經燒起，但敵人仍可保持冷靜，就要觀察等待，切勿馬上進攻，待火勢燃燒到最猛烈。可進攻就進攻，不可進攻就該停止進攻。如果可以從敵人外部點火，那就要等待內應，只要時機和條件成熟，隨時可以放火進攻。如果火勢從上風的地方燒起，千萬不可逆風攻擊。白天起風的時間較久，而夜晚起風多止於清晨。凡是軍隊打仗，皆要了解這五

種火攻上的變化運用，且留意氣候特性，嚴防敵人火攻。因此用火幫助攻擊，效果明顯；用水幫助攻擊，聲勢強大，水只能阻絕敵人，但不能奪取或消滅敵人。

一時能獲得勝仗，攻取敵人的陣營，卻不能鞏固勝利的成果是非常危險的，這就浪費了兵力物資於戰場。所以說：明智的君主要慎重考慮這個問題，優秀的將領更要仔細研究這個問題。不是對國家有利，就不行動；無法獲勝，就不用兵；不是很危險，就不作戰。國君不可一時憤怒而動員作戰，將領也不可一時怨忿而與敵交戰。要符合國家利益才作戰，不符合國家利益則休兵。惱怒之後可以重新轉為歡喜，怨恨之後也可以重新轉為快樂，但滅亡的國家卻不能再現，死去的士卒也無法復活，所以明智的君主對戰爭一定要謹慎，好的將領對戰爭也要十分警惕，這是安定國家和保全軍隊的不二法門呀！

第 13 章



用 閒 篇

原 文

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，怠於道路，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，成功出於眾者，先知也。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。

故用閒有五：有因閒，有內閒，有反閒，有死閒，有生閒。五閒俱起，莫知其道，是謂神紀人君之寶也。因閒者，因其鄉人而用之。內閒者，因其官人而用之。反閒者，因其

敵閒而用之。死閒者，為誑事於外，令吾閒知之而傳於敵閒也。生閒者，反報也。

故三軍之事，莫親於閒，賞莫厚於閒，事莫密於閒。非聖智不能用閒，非仁義不能使閒，非微妙不能得閒之實。微哉！微哉！無所不用閒也。閒事未發而先聞者，閒與所告者，皆死。

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，令吾閒必索知之。必索敵人之閒來閒我者，因而利之，導而舍之，故反閒可得而用也。因是而知之，故鄉閒、內閒可得而使也。因是而知之，故死閒為誑事，可使告敵。因是而知之，故生閒可使如期。五閒之事，主必知之，知之必在於反閒，故反閒不可不厚也。

昔殷之興也，伊摯在夏。周之興也，呂牙在殷。故惟明君賢將，能以上智為閒者，必成大功。此兵之要，三軍之所恃而動也。

譯 文

孫子說：凡是出兵十萬，遠征千里，這樣大規模的軍事行動，百姓在兵役賦稅方面的耗費、國家的軍事開銷每天花費上千金之鉅，國內外都紛擾不安，土地荒蕪加上兵荒馬亂，百姓整日忙於運送戰爭所需物資在運輸線上，根本無法從事本業的，竟達七十萬戶。雙方相持

對抗數年，就爲了爭取最後一天的勝利，如果還吝嗇爵位與財富，不肯重用間諜，導致不知敵情而失敗，這種人就太不仁了。這樣的人決不會是一個好的將領，也不會是善於輔佐君主的大將，更不會是勝利的主宰。所以英明的君主和賢能的將領，能一出兵就戰勝敵軍，戰果領先於眾人之上，是因爲他們戰前就掌握瞭解敵情。敵情的取得，不可求助於鬼神，也不能以表面的現象推斷，更不能用日月星辰的運轉及卜卦來推測，一定要依靠間諜的情報，才是正確之敵情。

所以運用間諜的方式有五：一是鄉間，二是內間，三是反間，四是死間，五是生間。五種方法同時一起使用，敵人就完全無法掌控我軍運用間諜之奧妙，而此神秘莫測之法，即是使國君獲勝的法寶。所謂「鄉間」，是利用敵國鄉里的土著擔任間諜；「內間」，是利用敵國官員或知識分子擔任間諜；「反間」，是買通或利用敵國間諜爲我方效命，反成爲我方間諜；「死間」，是故意外洩假情報讓我方間諜知悉，然後再運用管道將錯誤情報散佈給敵方；「生間」，是派間諜刺探敵情後，帶回我方。

所以在三軍的親密關係裡，沒有比間諜更加親信的了，沒有比對間諜的賞賜更爲豐厚的了，沒有比使用間諜更能守密的了。要不是聖賢明智的人，是不會使用間諜之計的；要不是大仁大義的人，是不能讓間諜效命的；要不是用心細微、手段靈巧的人，是無法辨別間諜情報的真偽的。微妙啊！微妙！真是沒有一處不可以用間啊！但若是用間的任務還未施行就被洩露出去，則對間諜和洩密者都要一律處死。

凡是要攻伐的敵軍，想攻占的城池，想殺死的敵人，一定要先派

間諜查清楚他們的主將之親信、幕僚左右、副官、傳事通報的衛兵、服勤務等人的姓名。一定要查出敵方派來刺探我方的間諜，按情形以利誘之，開導後放了他，這樣就可造成「反間」。藉著「反間」的幫助，再培養「鄉間」、「內間」，再藉此來培養「死間」，製造假情報欺騙敵人，再藉此而培養「生間」，如期回來報告。這五種間諜的運用方法，國君必須要知道，運用關鍵就在「反間」，所以對「反間」不能不特別優待。

從前商湯之所以興盛，是因爲伊尹在夏擔任間諜；周朝之所以興盛，是因爲姜子牙在殷擔任間諜。所以賢能的君主與將領，若能用高智慧的人當間諜，必能成就盛大功業。這是用兵的重要方法，三軍都須依恃這些間諜的情報來決定行動啊！