

# Sun Tsu: Die Kunst des Krieges

## *1. Strategische Überlegungen*

Jede Kriegshandlung ist für den Staat von größter Bedeutung - sie ist der Grund von Leben und Tod, der Pfad, der das Überleben sichert oder in den Untergang führt. Daher ist es unumgänglich, sie eingehend zu prüfen.

Daher beurteile sie in Bezug auf fünf Dinge; benutze diese Einschätzungen, um Vergleiche anzustellen und finde dadurch heraus, wie die Bedingungen beschaffen sind. Diese fünf Dinge sind der Weg, das Wetter, das Gelände, die Führung und die Disziplin.

Das Tao veranlasst die Menschen, das gleiche Ziel wie die Führung zu verfolgen, so dass sie bereit sind, Leben und Tod zu teilen, ohne sich von einer Gefahr abschrecken zu lassen.

Mit Wetter sind dessen Veränderungen, Kälte und Wärme und die Jahreszeiten gemeint.

Das Gelände muss in Bezug auf Nahes und Fernes, Schwieriges und Leichtes, Weites und Enges, Überleben und Sterben beurteilt werden.

Führerschaft ist eine Sache der Intelligenz, der Glaubwürdigkeit, der Menschlichkeit, des Mutes und der Strenge.

Disziplin bedeutet Organisation, klare Aufteilung der Pflichten und Logistik.

Jeder General hat von diesen fünf Dingen bereits gehört. Jene, die sie beherrschen, werden triumphieren; jene, die sie nicht beherrschen, werden scheitern.

Benutze daher diese Beurteilungen, um Vergleiche anzustellen und um herauszufinden, welche Bedingungen herrschen. Das heißt, welche politische Führung handelt im Einklang mit dem Tao? Welcher General ist der fähigere? Wer verfügt über die besseren Voraussetzungen, was Wetter und Terrain betrifft? Wessen Disziplin ist wirksamer? Wessen Truppen sind die stärkeren? Welche Soldaten und Offiziere sind besser ausgebildet? Wessen System von Belohnung und Bestrafung ist klarer? So kannst du wissen, wer gewinnen und wer verlieren wird. Li Quan: Eine politische Führung, die in Einklang mit dem Tao steht, wird sicherlich über eine militärische Führung verfügen, die intelligent und fähig ist.

Analysiere die Vorteile, die du aus meinem Ratschlag ziehst. Dann gliedere deine Kräfte entsprechend und mache dir außergewöhnliche Taktiken zunutze. Die Kräfte müssen strategisch gegliedert werden und in Übereinstimmung mit dem stehen, was von Vorteil ist.

Jede militärische Operation beinhaltet Täuschung. Seihest wenn du fähig bist, erscheine unfähig. Selbst wenn du tätig bist, erscheine untätig.

Wenn du in der Nahe angreifen willst, so täusche vor, dass du dick auf einen weiten Weg machst; wenn du in der Feme angreifen willst, mach die anderen glauben, dass du nur eine kurze Strecke zurücklegen willst.

Verführe den Gegner mit der Aussicht auf seinen Vorteil, schütze Unordnung vor und nimm ihn gefangen.

Wenn der Gegner erfüllt ist, dann sei auf ihn gefasst; wenn er stark ist, dann weiche ihm aus.

Nütze es aus, wenn der Gegner leicht erregbar ist, um ihn herauszufordern.

Gib Unterwürfigkeit vor, um die Arroganz des Gegners anzustacheln.

Ermüde ihn, indem du die Flucht ergreifst.

Säe Zwietracht zwischen deinen Feinden.

Greife an, wenn der Gegner unvorbereitet ist, mache einen Schachzug, wenn er es am wenigsten erwartet.

Die Formation und das Vorgehen, deren sich das Heer bedient, sollten nicht vorzeitig an die Öffentlichkeit gelangen.

Die Seite, die in den Hauptquartieren mit dem Sieg rechnet, bevor sie sich überhaupt einer Herausforderung stellt, ist die, die die meisten strategisch günstigen Faktoren auf ihrer Seite weiß. Die Seite, die in den Hauptquartieren damit rechnet, den Sieg nicht erlangen zu können, ist die, die am wenigsten strategisch günstige Faktoren auf ihrer Seite weiß. Wer viele strategisch günstige Faktoren für sich geltend machen kann, wird gewinnen, wer wenige strategisch günstige Faktoren für sich geltend machen kann, wird verlieren - ganz zu schweigen von demjenigen, der keine strategisch günstigen Faktoren auf seiner Seite weiß. Wenn ich die Sache von diesem Blickwinkel aus betrachte, kann ich im voraus erkennen, wer gewinnen und wer verlieren wird.

## ***2. Über die Kriegführung***

Wenn du in den Krieg ziehst, magst du zwar als Sieger daraus hervorgehen, aber deine Waffen werden stumpf und deine Kampfmoral leidet, wenn er sich zu lange hinzieht. Belagerst du eine befestigte Stellung, wird sich deine Kraft erschöpfen. Wenn du deine Truppen lange Zeit im Feld belässt, wird es an Nachschub mangeln.

Sind deine Waffen stumpf und ist deine Kampfmoral schwach, sind deine Kräfte geschwunden und deine Vorräte erschöpft, dann werden andere Vorteil aus deiner Schwäche ziehen und sich erheben. Und auch wenn dir die klügsten Ratgeber zur Seite stehen, kannst du den Lauf der Dinge nicht mehr zu deinen Gunsten verändern.

Daher habe ich von Unternehmungen gehört, die zwar ungeschickt, aber schnell waren, aber ich habe nie eine gesehen, die geschickt und langwierig gewesen wäre. Eine langwierige militärische Operation war für eine Nation noch nie von Vorteil.

Daher können jene, die sich der Nachteile eines Einsatzes von Waffen nicht voll und ganz bewusst sind, sich auch der Vorteile eines Einsatzes von Waffen nicht voll und ganz bewusst sein.

Jene, die das Militär vortrefflich einsetzen, heben Truppen nicht zweimal aus und transportieren den Proviant nicht dreimal.

Wenn du die nötige Ausrüstung aus deinem eigenen Land mitnimmst und dich, was den Proviant betrifft, auf den Feind verlässt, kannst du über reichlich Ausrüstung und Vorräte verfügen.

Wenn ein Land durch eine militärische Operation verarmt, dann deswegen, weil es den Nachschub an einen weit entfernten Ort befördert. Transportiere den Nachschub an einen weit entfernten Ort, und die Bevölkerung wird in Armut versinken.

Jene, die in der Nahe des Heeres leben, verkaufen zu hohen Preisen. Und hohe Preise lassen den Reichtum des Volkes schwinden.

Sind die Reserven erschöpft, dann werden die Steuern unter Druck eingetrieben. Sind Kraft und Güter aufgezehrt, dann blutet das eigene Land aus. Das gewöhnliche Volk büßt sieben Prozent seines Einkommens ein, während die Ausgaben der Regierung für Ausrüstung sechzig Prozent ihres Haushaltes ausmachen.

Daher strebt ein weiser General danach, sich die Lebensmittel beim Feind zu verschaffen. Jedes Pfund Nahrung, das dem Feind abgenommen wird, wiegt zwanzig Pfund Nahrung auf, für die du selbst aufkommen musst.

Was den Gegner vernichtet, ist Zorn; was zur Erbeutung der Habe des Feindes führt, ist Belohnung. Daher belohne im Falle einer Wagenschlacht denjenigen, der als erster mindestens zehn Wagen erobert.

Tausche ihre Farben ans und mische die erbeuteten Wagen unter die deinen. Behandle die gefangenen Soldaten gut und nimm dich ihrer an.

Dies heißt, den Sieg über den Gegner zu erringen und obendrein die eigene Kraft zu stärken. Daher ist das Wichtigste in einer militärischen Unternehmung der Sieg und nicht das Durchhaltevermögen.

Daher müssen wir, dass der Anführer der Armee die Verantwortung für das Leben der Menschen trägt und über die Sicherheit des Staates entscheidet.

### ***3. Über das Planen einer Belagerung***

Die allgemein gültige Regel für den Einsatz des Militärs lautet: Es ist besser, eine Nation unversehrt zu belassen als sie zu zerstören. Es ist besser, eine Armee unversehrt zu belassen als sie zu vernichten; es ist besser, eine Division unversehrt zu belassen als sie zu vernichten; es ist besser, eine Abteilung unversehrt zu belassen als sie zu vernichten; es ist besser, eine Einheit unversehrt zu belassen als sie zu vernichten.

Daher beweisen jene, die jede Schlacht gewinnen, nicht wirklich höchstes Geschick - Jene, die die gegnerische Armee hilflos machen, ohne es zu einem Kampf kommen zu lassen, sind die wahrhaft Vortrefflichen.

Daher schlägt der vorbildliche Strategie zu, solange Pläne geschmiedet werden.

Die nächstbeste Strategie ist es, Bündnisse anzugreifen.

Die nächstbeste Strategie besteht darin, die Armee anzugreifen.

Die minderste Strategie besteht darin, eine Stadt anzugreifen. Zur Belagerung einer Stadt darf es nur dann kommen, wenn kein anderer Ausweg bleibt.

Kann der General seinen Zorn nicht besiegen und lässt er seine Armee in der befestigten Stadt ausschwärmen, wobei ein Drittel seiner Soldaten vernichtet und die Stadt trotzdem noch nicht eingenommen wird, dann ist dies ein verheerender Angriff.

Daher besiegt der, der die Kunst des Krieges beherrscht, die Kräfte der anderen ohne Kampf, er bezwingt die Städte der anderen ohne Belagerung und zerstört den Staat der anderen, ohne viel Zeit darauf zu verschwenden.

Nimm dir drei Monate Zeit, um deine Geräte und Wagen vorzubereiten, und rechne mit drei Monaten, um deine Belagerungsbauten zu vollenden.

Du musst mit einer Strategie, die auf einen vollständigen Sieg ausgerichtet ist, nach der Überlegenheit in der Welt streben. Dann liegen die Truppen nicht als Besatzung in Garnison, und der Sieg kann vollkommen sein. Dies ist das Gesetz der strategischen Belagerung.

Die Regel für den Einsatz des Militärs lautet: Wenn du dem Gegner zehn zu eins überlegen bist, dann umzingle ihn; wenn du ihm fünf zu eins überlegen bist, dann greife an; wenn du ihm zwei zu eins überlegen bist, dann zerstreue ihn.

Bist du gleich stark wie dein Feind, dann kämpfe, wenn du dazu in der Lage bist. Bist du ihm zahlenmäßig unterlegen, dann halte dich von ihm fern, wenn du dazu in der Lage bist. Bist du ihm nicht gewachsen, dann fliehe, wenn du dazu in der Lage bist.

Wenn also die schwächere Seite hartnäckig ist, gerät sie in die Gefangenschaft des stärkeren Gegners.

Generäle sind die Gehilfen der Nation. Unterstützen sie das Land vollkommen, ist es stark. Unterstützen sie das Land mangelhaft, ist es schwach.

Die zivile Führung kann also das Heer auf dreifache Weise in Bedrängnis bringen. Wenn eine zivile Führung, die die Umstände nicht kennt, ihrer Armee vorschreibt vorzurücken, wenn sie es besser nicht tun sollte, oder wenn sie ihrer Armee befiehlt, den Rückzug anzutreten, wenn sie es besser lassen sollte, dann heißt dies, der Armee Fesseln anzulegen. Wenn der Herrscher um die militärischen Angelegenheiten nicht Bescheid weiß, aber sich in die Verwaltung des Heeres einmischt, werden die Soldaten verwirrt. Wenn der Herrscher um die militärischen Manöver nicht Bescheid weiß, aber ins Kommando der Armee eingreift, dann werden die Soldaten unschlüssig. Sobald die Armee verwirrt und unschlüssig ist, gibt es Schwierigkeiten mit Rivalitäten. In diesem Fall spricht man davon, dass der Sieg weggenommen wird, weil das Militär durcheinandergebracht wird.

Es gibt also fünf Wege, die erkennen lassen, wer siegen wird, Jene, die wissen, wann sie kämpfen und wann sie nicht kämpfen sollen, werden siegen. Jene, die unterscheiden, wann sie viele und wann sie wenige Truppen einsetzen sollen, werden siegen. Jene, deren obere und untere Ränge die gleichen Ziele verfolgen, werden siegen. Jene, die dem Unvorbereiteten vorbereitet entgegenzutreten, werden siegen. Jene, deren Generäle fähig sind und nicht von ihrer

Regierung behindert werden, werden siegen. Dies sind die fünf Wege, die erkennen lassen, wer siegen wird.

Deshalb heißt es: Wenn du die anderen und dich selbst kennst, wirst du auch in hundert Schlachten nicht in Gefahr schweben; wenn du die anderen nicht kennst, aber dich selbst kennst, dann siegst du einmal und verlierst einmal; wenn du die anderen nicht kennst und dich selbst nicht kennst, dann wirst du in jeder einzelnen Schlacht in Gefahr sein.

#### ***4. Über Formationen***

In alten Zeiten machten vortreffliche Krieger sich zuallererst unbesiegbar und warteten dann den Moment ab, in dem der Gegner sich verwundbar zeigte.

Unbesiegbarkeit liegt in dir selbst, Verwundbarkeit liegt im Gegner. Daher sind geschickte Krieger fähig, sich unbesiegbar zu machen, aber sie können nicht bewirken, dass der Gegner verwundbar ist.

Daher heißt es, dass man einen Sieg zwar erkennen, aber nicht herbeiführen kann. Unbesiegbarkeit ist eine Sache der Verteidigung, Verwundbarkeit ist eine Sache des Angriffs. Verteidigung ist angezeigt in Zeiten des Mangels; Angriff ist angezeigt in Zeiten des Überflusses.

Jene, die geschickt in der Verteidigung sind, verbergen sich in den tiefsten Tiefen der Erde, jene, die geschickt im Angriff sind, bewegen sich in den höchsten Höhen des Himmels, Daher können sie sich selbst bewahren und einen vollkommenen Sieg erringen. Wer den Sieg erkennt, wenn er allgemein bekannt ist, ist nicht wirklich geschickt. Jeder sagt, ein Sieg in der Schlacht sei gut, aber er ist nicht wirklich gut. Es bedarf keiner großen Stärke, um ein Haar aufzuheben, es bedarf keiner scharfen Augen, um Sonne und Mond zu sehen, es bedarf keiner guten Ohren, um einen Donnerschlag zu hören.

In alten Zeiten waren diejenigen als geschickte Krieger bekannt, die siegten, solange der Sieg leicht zu erringen war.

Daher bringen den vortrefflichen Kriegern ihre Siege weder Ruhm für ihre Klugheit noch Verdienste für ihren Mut ein,

Daher sind ihre Siege in der Schlacht kein Zufall. Ihre Siege sind deshalb kein Zufall, weil sie dort Stellung beziehen, wo sie mit Sicherheit siegen werden. So gewinnen sie die Oberhand über jene, die bereits verloren haben.

Deshalb bezieht ein geschickter Krieger eine Stellung auf einem Terrain, auf dem er unbesiegbar ist, und übersieht die Bedingungen nicht, die einen Gegner der Niederlage preisgeben.

Daher gewinnt eine siegreiche Armee zuerst und sucht dann erst den Kampf; eine besiegte Armee zieht zuerst in den Kampf und strebt dann nach dem Sieg.

Jene, die die Waffen geschickt einsetzen, kultivieren das Tao und halten die Regeln ein. Daher können sie so regieren, dass sie über die Korrupten obsiegen.

Es gibt fünf Regeln der Kriegskunst: Messungen, Schätzungen, Analysen, Vergleiche und Sieg. Das Terrain führt zu Messungen, Messungen führen zu Schätzungen, Schätzungen führen zu Analysen, Analysen führen zu Vergleichen, Vergleiche führen zum Sieg. Daher ist eine siegreiche Armee wie ein Pfund, aufgewogen gegen ein Gramm; eine unterlegene Armee ist wie ein Gramm, aufgewogen gegen ein Pfund. Wenn die siegreiche Seite ihr Volk dazu bringt, in die Schlacht zu ziehen, als würde sie eine aufgestaute Wasserflut in eine tiefe Schlucht lenken, dann ist dies eine Sache der Formation.

## ***5. Kraft***

Die Führung einer großen Anzahl ist wie die Führung einer kleinen Anzahl; es ist eine Sache der Aufteilung in Gruppen. Ein Kampf gegen eine große Anzahl ist wie ein Kampf gegen eine kleine Anzahl; es ist eine Sache der Formen und Zeichen.

Will man eine Armee in die Lage versetzen, es mit einem Gegner aufzunehmen, ohne zu unterliegen, so ist dies eine Sache von unkonventionellen und konventionellen Methoden.

Die Wucht der Streitkräfte gleicht Steinen, die man gegen Eier wirft: Dies ist eine Sache von Leere und fülle.

Im Kampf führt das Direkte zur Konfrontation, das Überraschende führt zum Sieg. Deshalb sind jene, die das Unkonventionelle geschickt einsetzen können, unendlich wie Himmel und Erde und unerschöpflich wie Flüsse und Ströme. Kommen sie an ein Ende, beginnen sie von neuem, wie Sonne und Mond; sie sterben und werden wiedergeboren wie die vier Jahreszeiten.

Es gibt nur fünf Noten in der Tonleiter, aber ihre Variationen sind so zahlreich, dass man sie nicht alle hören kann. Es existieren nur fünf Grundfarben, aber ihre Variationen sind so zahlreich, dass man sie nicht alle sehen kann. Es gibt nur fünf Geschmacksrichtungen, aber ihre Variationen sind so zahlreich, dass man sie nicht alle schmecken kann. Es gibt nur zwei Arten von Angriff, den unkonventionellen Überraschungsangriff und den konventionellen direkten Angriff, aber die Variationen des Konventionellen und Unkonventionellen sind

sonder Zahl. Das Unkonventionelle und das Konventionelle bedingen einander, wie ein Kreis ohne Anfang und ohne Ende - wer könnte sie je ermüden?

Wenn die Geschwindigkeit des tosenden Wassers den Punkt erreicht, an dem es Felsblöcke mitreißen kann, dann liegt es an seiner Wucht. Wenn die Geschwindigkeit eines Falken so groß ist, dass er zuschlagen und töten kann, dann liegt es an seiner Genauigkeit. Genauso verhält es sich mit einem vortrefflichen Krieger - seine Kraft ist schnell, seine Genauigkeit geht nicht fehl, seine Kraft gleicht einer straff gespannten Armbrust, seine Genauigkeit gleicht dem Auslösen des Abzugs.

Unordnung entsteht aus Ordnung, Feigheit entsteht aus Mut, Schwäche entsteht aus Stärke.

Ordnung und Unordnung sind eine Frage der Organisation; Mut und Feigheit sind eine Frage des Kräftepotentials, Stärke und Schwäche sind eine Frage der Formation.

Daher beziehen jene, die den Gegner geschickt zu Bewegungen veranlassen, Stellungen, denen sich der Gegner anpassen muss; sie bieten dem Gegner etwas, was er mit Gewissheit annehmen wird. Sie veranlassen den Gegner zu Bewegung, indem sie ihm einen Vorteil vorgaukeln, und warten auf ihn im Hinterhalt.

Deshalb sucht der gute Krieger die Wirksamkeit in der Schlacht im Zusammenspiel der Kräfte und nicht im einzelnen Individuum. Deshalb ist er fähig, andere auszuwählen und die Umstände für sich arbeiten zu lassen.

Wenn man Menschen veranlasst zu kämpfen, indem man das Zusammenspiel der Kräfte ausnützt, ist es, als würde man Langhölzer oder Felsen rollen. Es ist die Natur der Langhölzer und Felsen, sich nicht zu bewegen, wenn sie auf ebenem Grund liegen, aber zu rollen, sobald sie auf einen Abhang geraten. Sie bleiben liegen, wenn sie viereckig sind, sie rollen, wenn sie rund sind. Wenn Menschen also geschickt in den Kampf geführt werden, gleicht ihre Schlagkraft der von runden Felsen, die einen Berg hinabrollen - dies ist Kraft.

## ***6. Leere und Fülle***

Jene, die sich als erste am Schlachtfeld einfinden und den Gegner erwarten, sind entspannt; jene, die als letzte am Schlachtfeld eintreffen und sich übereilt in den Kampf stürzen, verausgaben sich.

Deshalb veranlassen begabte Krieger die anderen, auf sie zuzukommen, und gehen nicht von sich auf andere zu.

Was den Gegner dazu bewegt, sich zu nähern, ist die Aussicht auf Vorteil. Was den Gegner vom Kommen abhält, ist die Aussicht auf Schaden.

Wenn der Gegner also ausgeruht ist, ist es möglich, ihn zu ermüden. Ist er wohlgenährt, ist es möglich, ihn auszuhungern. Verhält er sich ruhig, ist es möglich, ihn in Bewegung zu versetzen.

Erscheine, wo dein Gegner nicht hingelangen kann; eile dorthin, wo er dich am wenigsten erwartet. Willst du tausend Meilen zurücklegen, ohne zu ermüden, dann durchquere Gebiete, wo der andere nicht hinkommt.

Willst du sicher gehen, dass du auch erobern kannst, was du angreifst, dann greife Stellen an, die nicht verteidigt werden, Willst du sicher gehen, dass du auch halten kannst, was du verteidigst, dann verteidige Stellen, die nicht angegriffen werden können.

Deshalb weiß der Gegner bei jenen, die geschickt anzugreifen wissen, nicht, wo er sich verteidigen soll. Bei jenen, die es verstehen, sich zu verteidigen, weiß der Gegner nicht, wo er angreifen soll.

Sei unendlich subtil, ja geh bis an die Grenzen des Formlosen. Sei unendlich geheimnisvoll, ja geh bis an die Grenzen des Lautlosen. So kannst du Herr über das Schicksal des Gegners sein.

Um unaufhaltsam vorrücken zu können, stoss durch seine Lücken vor. Um dich unbemerkt zurückziehen zu können, sei schneller als er.

Suchst du also den Kampf, so mag sich der Feind noch so sehr in der Verteidigung verschanzen, er wird dem Kampf nicht ausweichen können, wenn du jene Stellen angreifst, zu deren Schutz er sich gezwungen sieht.

Willst du den Kampf vermeiden, dann kann der Feind nicht mit dir kämpfen, selbst wenn du zur Verteidigung nur eine Linie auf dem Boden ziehst, denn du führst ihn auf die falsche Spur.

Wenn du also den anderen dazu bewegen kannst, eine Formation zu bilden, während du selbst formlos bist, dann sind deine Kräfte konzentriert, während die des Gegners zersplittert sind.

Wenn du konzentriert als Einheit auftrittst, während die gegnerischen Kräfte in zehn Teile gespalten sind, greifst du als Einheit ein Zehntel der gegnerischen Kräfte an. Daher bist du dem Gegner zahlenmäßig überlegen.

Wenn du mit der Mehrzahl die Minderzahl angreifen kannst, dann wirst du die Anzahl derer, mit denen du kämpfst, niedrig halten.

Der Ort, an dem du kämpfen willst, darf nicht bekannt werden, denn wenn er nicht bekannt wird, muss der Feind viele Vorposten aufstellen. Und wenn viele Vorposten aufgestellt werden, musst du nur gegen kleine Gruppen kämpfen.

Wenn also die Frontlinie gerüstet ist, ist die Nachhut geschwächt, und wenn die Nachhut gerüstet ist, ist die Frontlinie geschwächt. Wenn die linke Flanke gerüstet ist, ist die rechte geschwächt; wenn die rechte Flanke gerüstet ist, ist die linke geschwächt. Überall gerüstet zu sein bedeutet, überall geschwächt zu sein.

Die Truppen sind dann in der Minderzahl, wenn sie sich gegen die anderen verteidigen müssen; sie sind dann in der Mehrzahl, wenn sie die anderen dazu bringen, sich gegen sie zu verteidigen.

Wenn du also Ort und Zeit der Schlacht weißt, kannst du dich der Herausforderung aus einer Entfernung von tausend Meilen stellen. Wenn du Ort und Zeit der Schlacht nicht kennst, dann kann deine linke Flanke deiner rechten nicht beistehen, deine rechte kann deiner linken nicht beistehen, deine Vorhut kann deiner Nachhut nicht beistehen und deine Nachhut kann deiner Vorhut nicht beistehen, auch wenn die Entfernung nur ein paar Dutzend Meilen beträgt.

Nach meiner Einschätzung magst du ja über viel mehr Truppen verfügen als die anderen, aber wie kann dir das zum Sieg verhelfen?

Meister Sun Daher heißt es, dass auf den Sieg hingearbeitet werden kann. Selbst wenn der Gegner in großer Zahl auftritt, kannst du ihn dazu veranlassen, nicht zu kämpfen.

Analysiere deinen Gegner, um seine Pläne in Erfahrung zu bringen, seine erfolgreichen genauso wie seine fehlgeschlagenen. Bring ihn zum Handeln, um die Muster von Bewegung und Innehalten bei ihm herauszufinden.

Veranlasse deinen Gegner also, bestimmte Formationen zu bilden, um das Gelände von Leben und Tod erkennen zu können.

Stelle ihn auf die Probe und bringe in Erfahrung, wovon er genug und wovon er zuwenig hat.

Daher besteht die höchste Vollendung beim Aufstellen einer Armee darin, Formlosigkeit zu

erlangen. Wenn du keine Form hast, kann auch die geheimste Spionage nichts herausfinden, und auch die größte Weisheit vermag keine Strategie zu ersinnen.

Der Sieg, den ich über die Menge aufgrund der Formation erringe, bleibt für die Menge unbegreiflich. Jeder kennt die Form, durch die ich siegreich bin, aber niemand kennt die Form, durch die ich den Sieg sicherstelle.

Daher ist die Form des Sieges in einem Krieg nicht wiederholbar, sondern passt sich in unendlicher Vielfalt den Umständen an.

Eine militärische Formation ist wie Wasser - die Form des Wassers ist es, Höhen zu vermeiden und nach den Tiefen zu streben. Die Form einer Streitmacht ist es, die Fülle zu vermeiden und die Leere anzugreifen; der Fluss des Wassers ist von der Erde bestimmt, der Sieg einer Streitmacht wird vom Gegner bestimmt.

Daher hat eine militärische Streitmacht keine feststehende Formation. Wasser kennt keine beständige Form: Wer fähig ist zu siegen, indem er sich dem Gegner entsprechend wandelt und anpasst verdient es, ein Genie genannt zu werden.

## ***7. Über den bewaffneten Kampf***

Gemäß der gewöhnlichen Regel für den Einsatz von Streitkräften erhält der Befehlshaber seine Befehle vom Herrscher. Daraufhin zieht er die Truppen zusammen, sammelt sie und bringt sie in gemeinsamen Quartieren unter. Nichts ist schwieriger als der bewaffnete Kampf.

Die Schwierigkeit im bewaffneten Kampf besteht darin. Fernes in Nahes und Widrigkeiten in Vorteile zu verwandeln.

Daher lass deinen Gegner einen weiten Weg einschlagen und locke ihn mit der Aussicht auf einen Vorteil. Wenn du dich nach ihm in Bewegung setzt und vor ihm ankommst, beherrscht du die Strategie, Fernes in Nahes zu verwandeln.

Daher wird der bewaffnete Kampf als nützlich angesehen, und daher wird er als gefährlich angesehen.

Wolltest du das gesamte Heer für den Kampf um Überlegenheit mobilmachen, würde das zuviel Zeit in Anspruch nehmen, wolltest du aber mit einer leicht bewaffneten Armee um den Sieg kämpfen, so käme dies einem Mangel an Ausrüstung gleich.

Bist du also mit leichter Ausrüstung unterwegs und machst du weder bei Tag noch bei Nacht

halt, marschierst du doppelt so schnell wie sonst und kämpfst du hundert Meilen entfernt um einen Vorteil, dann werden deine Heerführer in Gefangenschaft geraten. Starke Soldaten werden zuerst ankommen, die müden erst später - in der Regel schafft es einer von zehn.

Wenn du fünfzig Meilen entfernt um den Sieg ringst, wird die Führung in den vorderen Reihen fallen, und in der Regel wird nur die Hälfte der Soldaten durchkommen. Wenn du dreißig Meilen entfernt um den Sieg ringst, dann erreichen nur zwei von drei das Ziel.

Eine Armee muss zugrunde gehen, wenn sie keine Ausrüstung hat; sie muss zugrunde gehen, wenn sie keinen Proviant hat; sie muss zugrunde gehen, wenn sie kein Geld hat.

Wenn du also die Pläne deiner Widersacher nicht kennst, kannst du keine gut informierten Bündnisse schließen.

Wenn du Berge und Wälder, Pässe und Schluchten, Sümpfe und Moore nicht kennst, vermagst du eine bewaffnete Streitmacht nicht zu führen. Wenn du keine ortsansässigen Führer einsetzt, kannst du die Vorteile der Gegend nicht ausnützen.

Daher wird eine Streitmacht mit Hilfe von Täuschung aufgestellt, durch Vorteile mobilisiert; durch Teilung und Vereinigung passt sie sich an.

Wenn sich die Streitmacht schnell bewegt, ist sie wie der Wind; wenn sie sich langsam bewegt, ist sie wie ein Wald. Sie ist raubgierig wie das Feuer und unbeweglich wie die Berge.

Sie ist so schwer zu durchdringen wie die Dunkelheit; ihre Bewegungen sind wie Donnerschläge.

Um einen Ort zu plündern, teile deine Truppen auf. Um dein Territorium zu vergrößern, teile deine Beute auf.

Handle nach eingehender Lagebeurteilung. Jener, der zuerst einzuschätzen vermag, welche Wege verschlungen und welche gerade sind, wird siegen - dies ist das Gesetz des bewaffneten Kampfes.

Das alte Buch der militärischen Ordnung besagt: »Da Worte nicht durchdringen, verwendet man Trommeln und Glocken. Da die Truppen einander nicht sehen können, verwendet man Banner und Flaggen.« Trommeln und Glocken, Banner und Flaggen dienen dazu, die Ohren und Augen der Menschen auf einen Punkt zu richten und zu einen. Sobald die Menschen geeint sind, kann der Tapfere nicht alleine vorgehen, und der Schüchterne kann sich nicht alleine zurückziehen - so verhält es sich mit dem Einsatz einer Gruppe.

Benütze deshalb bei nächtlichen Angriffen mele Feuer und Trommeln, bei Angriffen am helllichten Tag benütze viele Banner und Flaggen, um die Augen und Ohren der Menschen zu beeinflussen.

Daher solltest du die gegnerische Armee ihrer Energie und ihren General seiner Entschlossenheit berauben.

So ist am Morgen die Energie kraftvoll, zu Mittag wird sie schwächer und am Abend zieht sie sich zurück. Daher meiden jene, die geschickt sind im Gebrauch der Waffen, die kraftvolle Energie und greifen die Trägen und Zurückweichenden an. Dies sind jene, die die Energie beherrschen.

Benützt du Ordnung, um der Unordnung Herr zu werden; benützt du Ruhe, um mit Tumult fertig zu werden, dann beherrscht du deinen Geist.

du erwartest in der Nähe die weit Entfernten, du erwartest ausgeruht die Erschöpften, du erwartest gesättigt die Hungrigen. So beherrscht du die Stärke.

Du vermeidest jede Konfrontation mit geordneten Reihen und greifst keine großen Formationen an. So beherrscht du die Anpassung.

Deshalb gilt für eine militärische Operation: keine Stellung beziehen, die einem hohen Hügel zugewandt ist, und sich nicht jenen widersetzen, die mit dem Rücken zum Berg stehen.

Nimm die Verfolgung nicht auf, wenn der Rückzug nur vorgetäuscht ist. Greife keine Elitetruppen an.

Treibe einen verzweifelten Gegner nicht in die Enge.

Dies sind die Regeln, die für eine militärische Operation gelten.

Nimm nichts zu dir, was für ihre Soldaten gedacht ist.

Halte eine Armee, die sich auf dem Rückzug befindet, nicht auf.

Meister Sun Lass einen Ausweg offen, wenn du eine Armee umzingelst.

## ***8. Anpassung***

Im allgemeinen gilt für militärische Operationen, dass die militärische Führung die Befehle zum Zusammenziehen der Truppen von der zivilen Führung erhält.

Schlage kein Lager auf schwierigem Terrain auf. Baue diplomatische Beziehungen an den Grenzen auf. Bleibe nicht in unfruchtbaren oder isolierten Gebieten.

Befindest du dich auf eingekreistem Gelände, so ersinne eine Kriegslist. Befindest du dich auf tödlichem Gelände, so kämpfe.

Es gibt Wege, die du nicht einschlagen solltest, es gibt Armeen, die du nicht angreifen solltest; es gibt Festungen, die du nicht belagern solltest; es gibt Gebiete, um die du nicht kämpfen solltest; es gibt Befehle der zivilen Regierung, denen du nicht gehorchen solltest.

Wenn ein General also alle Möglichkeiten der Anpassung kennt, um sich die Vorteile des Geländes zunutze zu machen, dann weiß er, wie militärische Kräfte einzusetzen sind, Wenn ein General es nicht versteht, sich vorteilhaft anzupassen, mag er zwar die Beschaffenheit des Terrains kennen, wird aber keinen Nutzen daraus ziehen können.

Wenn er Armeen befehligt, ohne die Kunst der vollkommenen Anpassung zu beherrschen, dann mag er zwar wissen, was es zu gewinnen gibt, wird aber die Menschen nicht dazu bringen, für ihn zu kämpfen.

Deshalb schließen die Überlegungen der Weisen immer sowohl Nutzen als auch Schaden ein. Da sie den Nutzen abwägen, kann ihre Arbeit gedeihen; da sie den Schaden abwägen, können ihre Schwierigkeiten überwunden werden.

Was daher den Widersacher in Schach halt, ist Schaden; was den Widersacher geschäftig hält, ist Arbeit; was den Widersacher motiviert, ist Gewinn.

Die Regeln für militärische Operationen lehren nicht, darauf zu zählen, dass der Feind nicht kommt, sondern darauf zu vertrauen, dass wir Mittel und Wege haben, mit ihm fertig zu werden; sie lehren nicht, darauf zu bauen, dass wir etwas haben, was unangreifbar ist.

Im Zusammenhang mit einem General gibt es fünf Charakterzüge, die gefährlich sind: Jene, die bereit sind zu sterben, können getötet werden; jene, die nach dem Leben dürsten, können gefangengenommen werden; jene, die zu 'Zornesausbrüchen neigen, können beschämt werden; jenen, die zu puritanisch sind, kann Schande bereitet werden; jene, die das Volk lieben, können in Schwierigkeiten geraten.

Diese fünf Dinge sind ein Fehler bei Generälen und wirken sich verheerend bei militärischen Operationen aus.

### ***9. Armeen auf dem Marsch***

Wann immer du eine Armee in Stellung bringst, um den Gegner zu beobachten, überquere die Berge und folge den Tälern.

Stell dich gegen die Sonne und lagere an hohen Orten, Kämpfst du auf einem Hügel, dann nicht bergauf. Dies gilt für eine Armee in den Bergen.

Hast du ein Gewässer durchquert, dann halte dich weit entfernt vom ihm. Wenn der vorrückende Gegner das Gewässer überquert, begegne ihm nie im Wasser; es ist von Vorteil, die Hälfte seiner Streitkräfte das Gewässer durchqueren zu lassen und ihn dann anzugreifen.

Wenn du angreifen willst, solltest du dem Gegner nicht in der Nähe des Wassers gegenüberreten. Stelle dich gegen die Sonne, halte dich auf Anhöhen auf; stelle dich nicht gegen den Lauf des Wassers, Dies gilt für eine Armee zu Wasser.

Durchquerst du Salzsümpfe, so sei darauf bedacht, den kürzesten Weg zu wählen. Durchquere sie schnell und halte dich dort nicht auf. Wenn du mitten in einem Salzsumpf auf eine Armee triffst, bleib in der Nähe der Wasserpflanzen, mit dem Rücken zu den Bäumen. Dies gilt für eine Armee in einem Salzsumpf.

Auf einer Hochebene beziehe dort Stellung, wo du dich leicht bewegen kannst, so dass etwas höher gelegenes Gelände rechts hinter dir liegt, Niederungen vor dir und Anhöhen hinter dir liegen. Dies gilt für eine Armee auf einer Hochebene.

Da der Gelbe Kaiser die Lage gemäß dieser vier grundlegenden Prinzipien des Stellungbeziehens ausnützte, konnte er vier Herrscher besiegen.

Normalerweise zieht eine Armee hochgelegene Orte vor und verabscheut das Tiefland; sie schätzt das Licht und hasst die Dunkelheit.

Trage Sorge für die körperliche Gesundheit und halte dich dort auf, wo es genügend Hilfsmittel gibt. Wenn die Armee nicht von Krankheit befallen ist, dann, so heißt es, ist sie unbezwingbar.

Wo Hügel oder Dämme sind, lass sie rechts hinter dir und bleibe auf der sonnigen Seite. Dies

ist von Vorteil für eine Streitmacht; es ist die Unterstützung, die dir das Gelände selbst zukommen lässt.

Wenn stromaufwärts Gewitterregen niedergehen und der Strom, den du überqueren willst, Schaumkronen trägt, dann warte ab, bis sich das Wasser beruhigt hat.

Wann immer ein Gelände unüberquerbare Schluchten, natürliche Einschließungen, Engstellen, Fallen, Fallgruben und Bodenspalten aufweist, solltest du es rasch verlassen und dich diesen Hindernissen nicht nähern. Was mich betrifft, so halte ich mich von ihnen fern, so dass der Gegner ihnen näher ist; ich wende ihnen mein Gesicht zu, so dass der Gegner mit dem Rücken zu ihnen steht.

Wenn eine Armee auf ihrem Marsch in hügeliges Terrain mit vielen Flüssen und Teichen oder schilfbewachsenen Senken oder in Bergwälder mit dichtem Unterholz kommt, muss sie es unbedingt sorgfältig und gründlich absuchen. Denn dies sind Orte, die Feinden und Räubern Versteck bieten.

Wenn der Gegner nah ist, sich aber ruhig verhält, dann rastet er in einer natürlichen Deckung. Wenn er weit weg ist, aber versucht, Feindseligkeiten anzuzetteln, will er, dass du vorrückst. Ist seine Stellung leicht zugänglich, dann sicher deshalb, weil ihm dies zum Vorteil gereicht.

Bewegen sich die Bäume, dann naht der Feind; wenn im Unterholz viele getarnte Hindernisse aufgebaut sind, dann will der Feind dich in die Irre führen.

Fliegen Vögel auf, dann ist dies das Zeichen für einen Hinterhalt. Schrecken die Tiere auf, dann weist dies auf Angreifer hin. Wenn der Staub in einer hohen Säule aufsteigt, dann nahen Wagen; wenn er sich knapp über dem Boden verteilt, dann rückt der Feind zu Fuß an. Verstreute Rauchfahnen zeigen Holzfäller an. Verhältnismäßig kleine Staubschwaden, die auftauchen und verschwinden, sind ein Zeichen dafür, dass der Feind ein Lager aufschlägt.

Jene, deren Worte demütig sind, während sie ihre Kriegsvorbereitungen verstärken, werden vorrücken. Jene, deren Worte heftig sind und die aggressiv vorrücken, werden sich zurückziehen.

Wenn leichte Wagen zuerst auftauchen und die Flanken besetzen, dann stellt sich der Feind zum Kampf auf.

Wenn die Hälfte ihrer Streitmacht vorrückt und die andere Hälfte sich zurückzieht, dann versuchen sie, dich zu täuschen.

Jene, die ohne Vertragsvorschläge einen Waffenstillstand anstreben, führen etwas im Schilde.

Jene, die geschäftig eine Schlachtordnung bewaffneter Wagen aufstellen, erwarten Verstärkung.

Wenn sie sich im Stehen auf ihre Waffen stützen, dann sind sie am Verhungern.

Wenn jene, die um Wasser ausgeschickt wurden, als erste trinken, sind sie am Verdursten.

Wenn sie einen Vorteil sehen, aber trotzdem nicht vorrücken, dann sind sie müde.

Wenn sich Vögel an einem Ort sammeln, dann ist er verlassen worden.

Ertönen Rufe in der Nacht, dann haben sie Angst.

Herrscht in der Armee Unordnung, so bedeutet dies, dass der General nicht ernstgenommen wird.

Wenn sich Flaggen und Banner hin und herbewegen, dann herrscht Verwirrung beim Gegner.

Sind die Abgesandten leicht reizbar, dann bedeutet dies, dass sie müde sind.

Wenn der Gegner des Fleisches wegen seine Pferde schlachtet, bedeutet dies, dass die Soldaten nichts zu essen haben. Wenn er seine Töpfe nicht aufhängt und auch nicht in sein Lager zurückgeht, dann handelt es sich um einen verzweifelten Gegner.

Wenn sie sich in kleinen Gruppen zusammentun und tuscheln, wenn sie ihren Pflichten nicht nachkommen und sich miteinander beraten, dann ist die Loyalität der Gruppe verlorengegangen.

Verteilt der Feind zahlreiche Belohnungen, bedeutet dies, dass er in einer Sackgasse steckt. Verteilt er zahlreiche Bestrafungen, dann heißt dies, dass er zermürbt ist.

Zuerst gewalttätig sein und dann in Furcht vor dem eigenen Volk geraten, das ist der Gipfel der Unfähigkeit.

Jene, die kommen, um zu verhandeln, sehnen sich nach einer Atempause. Du You: Wenn sie demütig und versöhnlich auf dich zukommen, noch bevor du sie im Kampf unterworfen hast, bedeutet es, dass sie sich nach einer Atempause sehnen.

Wenn Streitkräfte dir zornig gegenüberstehen und weder den Kampf aufnehmen noch abziehen, musst du sie unbedingt sorgfältig beobachten.

In militärischen Angelegenheiten ist es nicht notwendigerweise von Vorteil, über die größere Anzahl zu verfügen; was allein zählt, ist, aggressives Handeln zu vermeiden; es genügt, die eigene Kraft zu konzentrieren, den Gegner richtig einzuschätzen und Menschen zu gewinnen; das ist alles.

Der Individualist, der über keinerlei Strategie verfügt und glaubt, einem leichten Gegner gegenüberzustehen, wird unvermeidlich in Gefangenschaft geraten.

Wenn Soldaten bestraft werden, noch bevor sie eine persönliche Bindung an die Führung haben, werden sie sich nicht fügen, und wenn sie sich nicht fügen, ist es schwer, sie einzusetzen.

Werden Strafen nicht vollstreckt, nachdem eine persönliche Bindung zu den Soldaten hergestellt wurde, dann kann man sie nicht mehr einsetzen.

Lenke sie durch sanfte Künste, einige sie durch kriegerische Künste; dies bedeutet den sicheren Sieg.

Werden Weisungen, die das Volk belehren sollen, konsequent ausgeführt, dann gehorcht das Volk. Werden Weisungen, die das Volk belehren sollen, nicht konsequent ausgeführt, dann gehorcht das Volk nicht. Wenn Weisungen konsequent ausgeführt werden, dann ist die Beziehung zwischen Führung und Geführten zufriedenstellend.

## ***10. Terrain***

Manches Terrain ist leicht zugänglich, auf manchem Terrain wirst du aufgehalten, manches Terrain lässt keine Entscheidung zu und manches ist eng, manches ist steil und manches ist weit offen.

Wenn beide Seiten kommen und gehen können, wird das Terrain »leicht zugänglich« genannt. Ist das Gelände leicht zugänglich, nimm zuerst deine Position ein, wobei du die erhöhten und sonnigen Stellen wählst, die sich als Nachschubwege eignen. Dann ist der Vorteil im Kampf auf deiner Seite.

Wenn du das Gelände verlassen hast, aber nur unter Schwierigkeiten zurückkehren kannst, dann heißt es, du wirst aufgehalten. Auf dieser Art von Terrain wirst du siegen, wenn der Gegner unvorbereitet ist und du vorrückst. Ist der Feind aber vorbereitet und rückst du vor,

ohne zu siegen, dann wirst du nur schwer wieder zurückkehren können. Dann bringt es dir keinen Vorteil.

Wenn es für beide Seiten nicht von Vorteil ist vorzurücken, dann spricht man von einem Gelände, das keine Entscheidung zulässt. Auf einem solchen Terrain mag dir der Gegner einen Vorteil bieten, aber du nimmst ihn nicht an - du ziehst dich zurück, wodurch du den Gegner halb herauslockst, und greifst dann an, zu deinem Vorteil.

Enges Terrain solltest du, wenn du der erste bist, vollständig besetzen und den Gegner abwarten. Ist der Gegner zuerst da, folge ihm nicht, wenn er die Engstellen blockiert. Verfolge ihn, wenn er sie nicht besetzt.

Auf steilem Terrain solltest du, wenn du der erste bist, die lichten Höhen besetzen und dort auf den Feind warten. Ist der Gegner als erster da, zieh dich von dort zurück und verfolge ihn nicht.

Auf weit offenem Terrain ist das Spiel der Kräfte ausgeglichen, und es ist schwierig, den Gegner herauszufordern. Ein Kampf würde dir zum Nachteil gereichen.

Diese sechs Arten von Terrain zu verstehen, darin liegt die höchste Verantwortung eines Generals, und es ist unabdingbar, sie genauestens zu prüfen.

Unter den Streitkräften gibt es solche, die fliehen, solche, die zögern, solche, die fallen, solche, die zugrunde gehen, solche, die in Unordnung sind, und solche, die geschlagen werden. Dies sind nicht etwa Naturkatastrophen, sondern Folgen von Fehlern der Generäle.

Jene Truppen, die über den gleichen Schwung wie der Gegner verfügen, aber eine zehnfache Übermacht angreifen, fliehen. Jene Truppen, deren Soldaten stark, aber deren Offiziere schwach sind, zögern. Jene, deren Offiziere stark, aber deren Soldaten schwach sind, fallen. "Wenn die Obersten zornig und widerspenstig sind und aus Ärger nach eigenem Gutdünken kämpfen, sobald sie auf einen Gegner treffen, und die Generäle ihre Fähigkeiten nicht kennen, dann gehen sie zugrunde.

Wenn die Generäle schwach sind und es ihnen an Autorität mangelt, wenn ihre Anweisungen nicht klar sind und es den Offizieren und Soldaten an Richtlinien fehlt, an die sie sich halten können, und wenn sie die Schlachtreihen nicht geordnet aufstellen, dann herrscht Unordnung. Wenn die Generäle, die unfähig sind, den Gegner zu beurteilen, mit einer kleinen Streitmacht eine größere angreifen oder mit schwachen Truppen viel stärkere angreifen und in ihren eigenen Truppen die Soldaten nicht nach ihrer Leistung auswählen, dann sind es Generäle, die geschlagen werden.

Dies sind die sechs Wege, die zur Niederlage führen. Sie zu verstehen, darin liegt die höchste Verantwortung der Generäle; sie müssen sorgfältig studiert werden.

Die Formen des Terrains stellen eine Hilfe für die Armee dar; die einem überlegenen Anführer angemessene Handlungsweise besteht darin, den Gegner zu analysieren, um den Sieg zu sichern, und Gefahren und Entfernungen richtig einzuschätzen. Jene, die sich in den Kampf begeben und dies wissen, werden gewinnen; jene, die sich in den Kampf begeben und dies nicht wissen, werden verlieren.

Weisen also die Gesetze des Krieges auf einen sicheren Sieg hin, dann ist es gewiss angemessen anzugreifen, selbst wenn die Regierung keinen Kampf will. Weisen die Gesetze des Krieges aber nicht auf einen sicheren Sieg hin, dann ist es angemessen, nicht anzugreifen, auch wenn die Regierung befiehlt, den Krieg zu eröffnen. So rückst du vor, ohne nach Ruhm zu schielen, so ziehst du dich zurück, ohne der Schande aus dem Weg zu gehen. Deine alleinige Absicht ist es, das Volk zu schützen, und daher handelst du auch zum Wohl der Regierung. So erweist du der Nation einen wertvollen Dienst.

Betrachte deine Soldaten wie Kinder, und sie werden dir in tiefe Täler folgen; behandle deine Soldaten wie deine eigenen Nachkommen, und sie werden bereitwillig mit dir in den Tod gehen.

Daher bewegen sich jene, die erfahren sind in der Kunst des Krieges, ohne zu irren, und sie handeln, ohne sich zu zermürben. Daher heißt es, dass der Sieg nicht in Gefahr ist, wenn du dich selbst und den anderen kennst; wenn du Himmel und Erde kennst, dann ist der Sieg vollkommen.

Bist du ihnen gegenüber so großzügig, dass du sie nicht mehr einsetzen kannst; bist du ihnen gegenüber so gütig, dass du sie nicht mehr befehligen kannst; bist du ihnen gegenüber so inkonsequent, dass du nicht mehr imstande bist, Ordnung herzustellen, dann sind sie wie verwöhnte Kinder, nutzlos.

Wenn du weißt, dass deine Soldaten fähig sind anzugreifen, aber nicht weißt, ob der Gegner unangreifbar ist, dann hast du nur den halben Weg zum Sieg zurückgelegt. Wenn du weißt, dass der Gegner angreifbar ist, aber du nicht weißt, ob deine Soldaten unfähig sind, einen solchen Angriff durchzuführen, dann hast du nur den halben Weg zum Sieg zurückgelegt. Wenn du weißt, dass der Gegner angreifbar ist, und du weißt, dass deine Soldaten fähig zum Angriff sind, aber wenn du nicht weißt, ob sich das Terrain für einen Kampf eignet, dann hast du nur den halben Weg zum Sieg zurückgelegt.

## ***11. Neun Arten von Gelände***

Gemäß den Regeln der Kriegskunst gibt es neun Arten von Gelände. Wo örtliche Interessen auf ihrem eigenen Territorium miteinander im Wettstreit liegen, spricht man vom Gelände der Auflösung.

Wenn du des anderen Land betrittst, aber nicht tief eindringst, spricht man von leichtem Gelände.

Ein Gebiet, das für dich von Vorteil wäre, würdest du es erobern, und das für den Gegner von Vorteil wäre, würde er es erobern, heißt umkämpftes Gelände.

Ein Gelände, wo du und die anderen kommen und gehen können, wird verbindendes Gelände genannt.

Ein Gelände, das auf drei Seiten von Widersachern umgeben ist und das demjenigen, der es als erster besetzt, Zugang zum ganzen Volk auf dem Kontinent geben würde, wird sich überschneidendes Gelände genannt.

Wenn du tief in feindliches Gebiet eindringst, vorbei an Städten und Dörfern, spricht man von schwerem Gelände.

Durchquerst du Bergwälder, tiefe Schluchten, Sümpfe oder andere Stellen, wo es schwierig ist vorwärtszukommen, dann handelt es sich um unwegsames Gelände.

Ist der Weg hinein schmal und der Weg hinaus verschlungen, so dass eine kleine gegnerische Streitmacht dich angreifen kann, obwohl deine Truppen in der Mehrzahl sind, dann handelt es sich um eingekreistes Gelände.

Wenn ein rascher Angriff das Überleben sichert und ein zögernder Angriff die Vernichtung bedeutet, dann spricht man von sterbendem Gelände.

Lass es daher auf einem Gelände der Auflösung nicht zu einem Kampf kommen. Auf leichtem Gelände halte nicht inne. Auf umkämpftem Gelände greife nicht an. Auf verbindendem Gelände achte darauf, dass du nicht abgeschnitten wirst. Auf sich überschneidendem Gelände stelle Verbindungen her. Auf schwerem Gelände plündere, auf unwegsamem Gelände gehe weiter. Auf eingekreistem Gelände schmiede Pläne und auf sterbendem Gelände kämpfe.

Jene, die in alter Zeit als vortreffliche Krieger bekannt waren, wussten zu verhindern, dass Vorhut und Nachhut des Gegners einander erreichen und sich kleine und große Gruppen

aufeinander verlassen konnten. Sie wussten zu verhindern, dass sich die verschiedenen sozialen Klassen des Gegners gegenseitig um ihr Wohlergehen sorgen und die Vorgesetzten und Untergebenen einander unterstützen konnten. Sie wussten zu verhindern, dass die Soldaten engagiert waren und Zusammenhalt innerhalb der Armee bestand. Sie traten in Aktion, wenn es für sie von Vorteil war, und hielten inne, wenn es dies nicht war.

Du magst dich fragen, wie du wohl mit gut organisierten Gegnern, die auf dich zukommen, fertig wirst? Die Antwort ist, dass du ihnen zuerst nimmst, was sie lieben. Dann werden sie auf dich hören.

Schnelligkeit ist die wesentliche Eigenschaft einer Streitmacht. Nütze es aus, wenn der andere dich nicht einholen kann; schlage Wege ein, die er nicht erwartet; greife an, wo er nicht auf der Hut ist.

Im allgemeinen besteht das Prinzip einer Invasion darin, dass die Eindringlinge um so geeinter sind. Je tiefer sie ins gegnerische Gebiet vordringen. Dann kann die sich verteidigende Führung sie nicht mehr bezwingen.

Sammele, was du auf fruchtbaren Feldern findest, und deine Armee wird genug zu essen haben. Sorge für deine Gesundheit und vermeide jede Überanstrengung, konzentriere deine Energie und geh sparsam mit deinen Kräften um. Truppenbewegungen und Strategien musst du so ausführen, dass du unergründlich bist.

Führe sie in Stellungen, die keinen Ausweg offen lassen, und sie werden nicht fliehen, auch wenn sie sterben müssen. Wenn sie dazu bestimmt sind, dort zu sterben, wozu wären sie dann nicht imstande? Krieger entfalten ihre gesamte Kraft, Wenn sie sich in großer Gefahr befinden, dann kennen sie keine Furcht. Wenn sie keinen Ausweg haben, dann sind sie entschlossen; wenn sie tief in etwas verwickelt sind, dann lassen sie nicht davon ab; wenn sie keine Wahl haben, dann kämpfen sie.

Daher sind die Soldaten wachsam, ohne dass du sie dazu ermahnen müsstest. Sie melden sich freiwillig, ohne dass du sie einberufen müsstest; sie unterstützen dich, ohne dass du sie dazu auffordern musst; sie sind zuverlässig, ohne dass du Befehle erteilen müsstest.

Verbiете die Wahrsagerei, zerstreue die Zweifel, und die Soldaten werden dich nie verlassen. Wenn deine Soldaten nichts Überflüssiges besitzen, so heißt das nicht, dass sie materielle Güter verabscheuen. Wenn sie kein Leben mehr vor sich haben, dann heißt das nicht, dass sie nicht lange leben wollen. An dem Tag, an dem der Befehl zum Ausrücken ergeht, weinen die Soldaten.

Daher sollte eine geschickte militärische Operation einer schnellen Schlange gleichen, die mit dem Schwanz zurückschlägt, wenn ihr jemand einen Schlag auf den Kopf v ersetzt, die mit

dem Kopf zustößt, wenn ihr jemand einen Schlag auf den Schwanz versetzt, und die sich mit Kopf und Schwanz wehrt, wenn jemand sie in der Mitte trifft.

Du magst fragen, ob eine Streitkraft dieser flinken Schlange gleichen kann? Die Antwort ist: Sie kann.

Selbst Menschen, die einander nicht mögen, werden einander helfen, wenn sie im gleichen Boot sitzen und in Schwierigkeiten geraten.

Daher sind angebundene Pferde und eingegrabene Räder nicht verlässlich genug.

Verschiedene Stufen von Tapferkeit auszugleichen und zu vereinheitlichen, das ist das Tao der Organisation. Erfolg im Harten und im Weichen liegt in der Struktur des Geländes begründet.

Daher gelingt es jenen, die in militärischen Operationen geschickt sind, die Zusammenarbeit in einer Gruppe zu fördern, so dass sie sie lenken können, so wie sie ein einzelnes Individuum lenken, dem keine andere Wahl bleibt.

Ein General handelt verschwiegen und geheim, fair und geordnet .

Er kann Augen und Ohren der Soldaten täuschen und sie uninformiert und unwissend lassen.

Er ändert seine Maßnahmen und revidiert seine Pläne, so dass die anderen im unklaren darüber bleiben. Er wechselt seinen Aufenthaltsort und geht verschlungene Wege, so dass die anderen ihm nicht zuvorkommen können.

Wenn sich ein Führer mit seinen Truppen ein Ziel setzt, ist es, als würde er irgendwo hinaufklettern und dann die Leiter umwerfen. Wenn ein Führer mit seinen Truppen tief in feindliches Gebiet vordringt, setzt er ihr Potential frei. Er lässt sie die Boote verbrennen und die Topfe zerstören; er treibt sie wie eine Schafherde hin und her, und keiner weiß, wohin sie marschieren.

Die Armeen sammeln und sie in eine gefährliche Situation bringen, das ist die Aufgabe der Generäle. Die Anpassung an verschiedene Arten von Gelände, die Vorteile von Zusammenziehen und Ausdehnen, die Muster der menschlichen Gefühle und Bedingungen - all dies muss untersucht werden.

Im allgemeinen verhält es sich mit den Angreifern so, dass sie sich einen, wenn sie sich tief auf feindlichem Gebiet befinden, aber dass sie nahe der Auflösung sind, wenn sie sich erst am

Rande desselben befinden. Wenn du im Zuge einer militärischen Operation dein Land verlässt und die Grenze überschreitest, handelt es sich um isoliertes Gelände. Wenn es von allen Seiten zugänglich ist, ist es verbindendes Gelände. Wenn du weit vorgedrungen bist, ist es schweres Gelände. Wenn du nicht weit vorgedrungen bist, handelt es sich um leichtes Gelände. Wenn du eine uneinnehmbare Festung im Rücken hast und vor dir Engstellen liegen, dann handelt es sich um eingekreistes Gelände. Wenn es keinen Ausweg gibt, dann ist es tödliches Gelände.

Deshalb wurde ich auf einem Gelände der Auflösung den Willen der Truppen einen. Auf leichtem Gelände würde ich sie untereinander in Verbindung stehen lassen. Auf umkämpftem Gelände würde ich sie schnell nachrücken lassen. Auf sich überschneidendem Gelände würde ich sorgfältig mit der Verteidigung umgehen. Auf verbindendem Gelände würde ich die Bündnisse festigen. Auf schwerem Gelände würde ich für ständigen Nachschub sorgen. Auf unwegsamem Gelände würde ich zum Vormarsch drängen. Auf eingekreistem Gelände würde ich Lücken schließen. Auf tödlichem Gelände würde ich ihnen zu verstehen geben, dass es kein Überleben gibt.

Im Wesen der Soldaten liegt es. Widerstand zu leisten, wenn sie umzingelt sind, zu kämpfen, wenn es nicht vermieden werden kann, und zu gehorchen, wenn sie sich in Extremsituationen befinden.

Daher können jene, die die Pläne ihres Widersachers nicht kennen, keine Bündnisse vorbereiten. Jene, die die Beschaffenheit des Terrains nicht kennen, können keine Truppenbewegungen durchführen. Jene, die keine einheimischen Führer einsetzen, können die Vorteile des Terrains nicht ausnützen. Das Militär eines erfolgreichen Herrschers muss um alle diese Dinge wissen.

Wenn die Armee eines erfolgreichen Herrschers ein großes Land angreift, dann kann sich das Volk dort nicht zusammenschließen. Wenn seine Macht den Gegner überwältigt, können sich keine Bündnisse bilden.

Wenn du also nirgends versuchst, um Bündnisse zu wetteifern, dann verstärke auch nirgends die Macht, sondern dehne nur deinen persönlichen Einfluss aus, indem du den Gegner bedrohst. Dann sind die Städte und das Land angreifbar.

Teile Belohnungen aus, die nicht vorgesehen sind, gib Befehle aus, die nicht im Reglement enthalten sind.

Führe das gesamte Heer, als würdest du eine einzelne Person führen. Beschäftige sie mit konkreten Aufgaben, aber sprich mit ihnen nicht darüber. Motiviere sie durch Vorteile, aber sprich mit ihnen nicht über die Nachteile.

Konfrontiere sie mit ihrer Vernichtung, und sie werden überleben; bring sie in eine tödliche

Lage, und sie werden leben. Wenn Menschen in Gefahr geraten, dann sind sie fähig, um den Sieg zu ringen.

Daher besteht die Aufgabe bei einer militärischen Operation darin, vorzugeben, mit der Absicht des Feindes übereinzustimmen. Wenn du dich gänzlich auf den Feind konzentrierst, kannst du seine militärische Führung töten, auch wenn sie tausend Meilen entfernt ist. Dies bedeutet, die Aufgabe vortrefflich zu meistern.

An dem Tag also, an dem der Krieg erklärt wird, werden die Grenzen geschlossen, die Ausweispiere zerrissen und Abgesandte nicht durchgelassen.

Alle Angelegenheiten werden in den Hauptquartieren aufs genaueste beraten.

Wenn der Gegner sich eine Blöße gibt, solltest du unverzüglich vorrücken. Nimm den Ort ein, der dem Feind am wichtigsten ist, und komm ihm dabei heimlich zuvor. Halte die Disziplin aufrecht und passe dich dem Feind an, damit du den Ausgang des Krieges bestimmen kannst. Anfangs gleichst du einer Jungfrau; daher öffnet dir der Feind sein Tor; dann bist du flink wie ein entsprungenes Kaninchen; daher kann der Feind dich nicht abwehren.

## ***12. Angriff durch Feuer***

Es gibt fünf Arten des Angriffs durch Feuer: Verbrennen von Menschen, Verbrennen von Nachschub, Verbrennen von Ausrüstung, Verbrennen von Lagerhäusern und Verbrennen von Waffen.

Für den Einsatz von Feuer müssen gewisse Voraussetzungen gegeben sein, und er erfordert gewisse Werkzeuge. Es gibt einen angemessenen Zeitpunkt, um Feuer zu legen, nämlich wenn das Wetter trocken und windig ist.

Im allgemeinen ist es beim Angriff durch Feuer unumgänglich, auf die Veränderungen zu reagieren, die durch das Feuer verursacht werden. Wenn das Feuer innerhalb eines feindlichen Lagers gelegt wird, dann reagiere schnell von draußen. Verhalten sich die Soldaten ruhig, wenn das Feuer ausbricht, warte ab - greif nicht an, Wenn das Feuer den Höhepunkt seines Wütens erreicht, greif an, wenn möglich, sonst halte inne.

Wenn das Feuer im Freien gelegt werden kann, warte nicht, bis es im Inneren eines Lagers gelegt werden kann. Lege es, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist.

Wenn das Feuer windwärts gelegt wird, greife nicht gegen den Wind an.

Wenn es während des Tages windig ist, wird der Wind sich in der Nacht legen.

Armeen müssen es verstehen, diese fünf Arten des Angriffs durch Feuer flexibel einzusetzen und sich mit wissenschaftlicher Genauigkeit daran zu halten.

Daher bedeutet der Einsatz von Feuer, der einen Angriff unterstützt, Klarheit; der Einsatz von Wasser, der einen Angriff unterstützt, bedeutet Stärke. Wasser kann den Gegner abschneiden, aber nicht seine Ausrüstung vernichten.

Wer einen Kampf gewinnt oder eine Belagerung erfolgreich durchführt, ohne die Verdienstvollen zu belohnen, verhält sich unglücklich und wird knausrig genannt. Deshalb heißt es, dass eine erleuchtete Regierung dies in Betracht zieht und eine gute militärische Führung Verdienste belohnt. Sie machen nicht mobil, wenn sich daraus kein Vorteil ergibt, sie handeln nicht, wenn es nichts zu gewinnen gibt, sie kämpfen nicht, wenn keine Gefahr droht.

Eine Regierung sollte die Armee nicht aus Zorn mobilmachen; militärische Führer sollten einen Krieg nicht aus Wut provozieren. Zorn kann sich in Freude kehren, Wut kann sich in Entzücken wandeln, aber eine zerstörte Nation kann nicht wiederhergestellt und die Toten können nicht wieder zum Leben erweckt werden. Daher geht eine erleuchtete Regierung sorgfältig damit um, und eine gute militärische Führung nimmt sich davor in acht. Dies ist der Weg, einer Nation den Frieden zu erhalten und die Unversehrtheit der bewaffneten Kräfte zu bewahren.

### ***13. Über den Einsatz von Spionen***

Eine größere militärische Operation ist eine schwere Belastung für die Nation und kann sich im Kampf um den Sieg, der an einem einzigen Tag errungen wird, über Jahre hinziehen. Wenn man also die Bedingungen beim Gegner nicht kennt, weil man die Ausgaben für die Entlohnung von Spionen scheut, ist dies der Gipfel der Unmenschlichkeit und zeichnet weder einen wahren militärischen Führer noch eine Stütze der Regierung oder einen siegreichen Herrscher aus. Was also eine kluge Regierung und eine weise militärische Führung dazu befähigt, andere zu besiegen und außerordentliche Leistungen zu erbringen, ist ihr Vorherwissen.

Vorherwissen kann nicht Geistern und Dämonen entlockt werden; es kann nicht durch Analogien abgeleitet werden; es kann nicht durch Berechnungen ermittelt werden. Es muss von Menschen erworben werden, von Menschen, die die Bedingungen beim Gegner kennen.

Es gibt fünf Arten von Spionen: der ortsansässige Spion, der innere Spion, der Gegenspion, der tote Spion und der lebendige Spion. Wenn alle diese fünf Arten von Spionen in Aktion treten, weiß niemand um ihre Wege - dies nennt man organisatorisches Genie, Es ist das

kostbarste Gut eines Herrschers. Ortsansässige Spione werden unter der Bevölkerung eines Ortes angeworben. Innere Spione werden unter den feindlichen Offizieren rekrutiert. Gegenspione werden unter den feindlichen Spionen angeworben. Tote Spione lassen den gegnerischen Spionen falsche Nachrichten zukommen. Lebendige Spione kehren zurück, um Bericht zu erstatten.

Daher wird niemand in den Streitkräften so vertraglich behandelt wie Spione, niemand wird reicher belohnt als Spione, und nichts ist geheimer als die Arbeit der Spione.

Man kann Spione nicht ohne Scharfsinn und Weisheit einsetzen; man kann Spione nicht ohne Menschlichkeit und Gerechtigkeit führen; man kann die Wahrheit von Spionen nicht ohne Subtilität erfahren. Es ist tatsächlich eine sehr heikle Angelegenheit. Spione sind überall von Nutzen.

Wenn etwas, das eigentlich Gegenstand von Spionagetätigkeit ist, bekannt wird, noch bevor der Spion davon berichtet hat, müssen sowohl der Spion als auch derjenige, der darüber gesprochen hat, sterben.

Wann immer du einen Gegner angreifen, eine Stadt belagern oder einen Menschen töten willst, musst du zuerst die Identität ihrer verantwortlichen Generäle, ihrer Vertrauensleute, ihrer Besucher, ihrer Torhüter und ihrer Kammermeister kennen. Lass es deine Spione herausfinden.

Du musst die feindlichen Spione ausfindig machen, die dich überwacht haben, du musst sie bestechen und sie dazu bewegen, bei dir zu bleiben. So kannst du sie als Gegenspione einsetzen. Durch Nachrichten, die du so erhalten hast, kannst du ortsansässige Spione und innere Spione anwerben. Durch Nachrichten, die du so erhalten hast, kannst du die falschen Informationen, die du dem toten Spion gibst, dem Feind zukommen lassen. Durch Nachrichten, die du so erhalten hast, kannst du den lebendigen Spion seine Arbeit wie geplant verrichten lassen.

Es ist wesentlich für einen Führer, um diese fünf Arten der Spionage zu wissen, und dieses Wissen hängt von den Gegenspionen ab, daher müssen Gegenspione gut behandelt werden.

Daher kann sich nur ein hervorragender Herrscher oder ein weiser General, der die Intelligentesten als Spione einsetzt, eines großen Erfolges sicher sein. Dies ist wesentlich für militärische Operationen, und darauf verlässt sich die Armee bei all ihren Bewegungen.