

SUN T'ZU
DIE KUNST DES KRIEGES

Mit einer Einleitung von Markus Fatalin

Sun Tzu
Die Kunst des Krieges

»Neue deutsche Übersetzung«

Mit einer Einleitung von
Markus Fatalin

2. Auflage

Der chinesische General Sun Tzu beschrieb als Erster die Grundsätze militärischer Strategie und Organisation. Sein Werk, das der Nachwelt als *Die Kunst des Krieges* bekannt ist, entstand wahrscheinlich im China des 5. vorchristlichen Jahrhunderts. Seine Doktrinen erwiesen sich als so erfolgreich, dass Sie viele Generationen lang, als Geheimwissen nur hohen und zuverlässigen Offizieren zugänglich waren.

Was ist so faszinieren an diesem Buch? Warum findet das Werk von Sun Tzu auch nach 2500 Jahren noch Anwendung?

Warum begeistert *Die Kunst des Krieges* nicht nur Militärstrategen, sondern wird auch in vielen nichtmilitärischen Bereichen aufmerksam beachtet?

Es liegt daran, dass die Regeln und Doktrin, die Sun Tzu aufgestellt hat, auch heute noch die Basis vieler Unternehmensbereiche mitbestimmen. Dies gilt sowohl für Unternehmensführung, Personalwesen und Projekt-Management, als auch für Operations, Controlling oder Finanzen.

Sun Tzu war ein erfolgreicher General. Seine Ausführungen und seine Wortwahl sind die eines Militärs. Sie beziehen sich auf die Führung einer Armee und nicht auf die Führung eines Wirtschaftsunternehmens. Dennoch erkennt der Leser sofort die Ähnlichkeiten der Szenarien von militärischen und wirtschaftlichen Operationen.

Jeder erfasst sofort die Weisheit der Aussagen, die für eine erfolgreiche Truppenführung gleichermaßen gelten, wie für die Mitarbeiterführung in kleinen oder großen Unternehmen.

Es wird deutlich, dass die Regeln einer militärischen

Auseinandersetzung auf vergleichbaren organisatorischen und strategischen Grundsätzen beruhen, wie die Durchführung einer globalen Marketingkampagne oder ähnlicher Projekte.

Sun Tzu ging es vor allem um Professionalität und Effizienz. Eine Armee muss professionell ausgebildet sein und effizient geführt werden. Nur so können die gewünschten Ziele erreicht werden, ohne dass dabei der eigene Staat leidet.

Die Kunst des Krieges besteht aus 13 Kapiteln, die sich jeweils mit bestimmten Themengebieten aus theoretischer, praktischer und strategischer Sicht befassen. Dabei werden unter anderem die Grundlagen der Truppenführung, offensive und defensive Strategien, Geländekunde und die finanziellen Aspekte der Kriegsführung umfangreich besprochen.

Die beschriebenen Regeln und Doktrin lassen sich einfach auf wirtschaftliche Bereiche wie Mitarbeiterführung- und Förderung, Unternehmensplanung, Sales- und Marketingkampagnen, Controlling und Finanzen anwenden.

Dabei gibt es zwei Kernaussagen, die sich wie rote Fäden durch das Buch ziehen und an unterschiedlichen Stellen regelmäßig zum Vorschein kommen:

1. Es ist zwingend Notwendigkeit, den Gegner, das Gelände und die jeweils eigene Situation fortwährend zu analysieren und zu bewerten. Nur wer jederzeit über alle wichtigen Informationen verfügt, ist in der Lage die Gesamtsituation richtig zu erfassen und die für den Sieg erforderlichen Entscheidungen zu treffen.
2. Nur eine gut geführte Armee kann auf Dauer erfolgreich sein. Gute Führung ergibt sich jedoch nicht nur aus

Disziplin, Training von Best Practices und dem richtigen System für Belobigung, Beförderung und Bestrafung, sondern vor allem aus den grundsätzlichen charakterlichen Eigenschaften des Generals und der Fähigkeiten seiner Offiziere.

Im China des 5. vorchristlichen Jahrhunderts wurden Bücher nicht in der heutigen Form erstellt, sondern waren auf Bambus- oder Holzstreifen geschriebene Sammlungen loser Blätter. Es ist nicht abschließend geklärt, ob die in der Literatur verwendete Fassung von *Die Kunst des Krieges* wirklich die vollständige Version ist, die Sun Tzu seinerzeit erstellt hat.

Es erscheint möglich, dass in einigen Kapiteln die ursprüngliche Reihenfolge der Aussagen durcheinander geraten ist und dass einige wenige Abschnitte v vielleicht das Werk historischer Kommentatoren sind und nicht von Sun Tzu selber verfasst wurden.

Zwei Beispiele hierfür sind die ähnlichen Einleitungen der Kapitel 7 und 8, sowie die Kapitel 10 und 11, die ähnliche Themen von unterschiedlichen Seiten betrachten.

Gerade die Kapitel 10 und 11 sind interessant, da sie sich auch stilistisch voneinander zu unterscheiden scheinen. Während Kapitel 10 in der Sun Tzu eigenen Sachlichkeit geschrieben ist, weist Kapitel 11 gewisse Menschen verachtende Einstellungen auf, die eher zu Carl von Clausewitz passen.

Diese offenen Fragen der Geschichts- und Literaturwissenschaften schaden dem Buch jedoch in keiner Weise, da die eigentliche Botschaft unverfälscht Bestand hat.

Gerade in den letzten Jahrzehnten haben sich viele Aussagen

aus *Die Kunst des Krieges* als Schlagwörter in der Öffentlichkeit etabliert.

Sprüche wie „Krieg basiert nur auf Täuschung“ oder „Kenne deinen Gegner und kenne dich selbst und in einhundert Schlachten wirst du nie in Gefahr sein.“, sind allgegenwärtig. Doch, wer das Buch nicht gelesen hat und nur die Schlagwörter kennt, dem ist sicher auch nicht bewusst, dass es dort heißt: *Wer sowohl den Gegner als auch seine eigenen Eigenschaften ignoriert, wird sicherlich in jeder Schlacht in Gefahr sein.*

Die Kunst des Krieges ist viel mehr, als nur eine Sammlung von Schlagwörtern. Es die Weisheit eines der bekanntesten Generäle der Menschheitsgeschichte. Nehmen Sie seine Doktrin an, dann werden auch Sie in der Lage sein, eigene Situationen und Strategien zu erschaffen und diese zu Ihrem Vorteile zu nutzen.

Schenken Sie seinen Doktrinen keine Beachtung, können Sie nur hoffen, dass Ihnen das Glück zum Erfolg verhilft.

2. überarbeitete Auflage, © Markus Fatalin

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Sun Tzu

Die Kunst des Krieges

Inhaltsverzeichnis

Lektion 1 - Grundsätzliche Einschätzungen

Lektion 2 - Krieg führen

Lektion 3 - Offensive Strategien

Lektion 4 - Formationen

Lektion 5 - Einfluss und Autorität

Lektion 6 - Schwächen und Stärken

Lektion 7 - Manövrieren

Lektion 8 - Die neun variablen Faktoren

Lektion 9 - Marschieren

Lektion 10 - Gelände

Lektion 11 - Die neun Arten von Gelände

Lektion 12 - Angriffe mit Feuer

Lektion 13 - Einsatz von Geheimagenten

Lektion I - Grundsätzliche Einschätzungen

Krieg ist eine lebenswichtige Angelegenheit für den Staat.

Er ist das Wissen um Leben und Tod.

Die Straße des Überlebens und des Untergangs.

Es ist unabdingbar, dass er intensiv studiert wird.

Daher bewerte ihn anhand der fünf fundamentalen Faktoren und vergleiche die sieben Elemente, auf die ich später noch eingehe. Auf diese Weise kannst du das Wesentliche erfassen.

1. Der Einfluss auf die Moral.
2. Das Wetter.
3. Das Gelände.
4. Das Kommando.
5. Die Doktrin.

Mit moralischem Einfluss sind die Auswirkungen des Verhaltens des Fürsten und des Generals auf Ihre Untergebenen gemeint. Es sind die Dinge, die die Menschen in Harmonie mit ihren Anführern bringen, sodass sie ihnen folgen, im Frieden als auch im Krieg. Ohne Angst vor tödlichen Gefahren.

Der zweite Faktor, das Wetter, bezeichnet das Zusammenspiel der Naturkräfte. Den Einfluss der Kälte im Winter und der Hitze im Sommer, sowie im Allgemeinen die Führung militärischer Operationen unter Berücksichtigung der Jahreszeiten.

Mit Gelände sind Entfernungen gemeint, ob das Gelände einfach oder beschwerlich zu durchqueren ist. Ob es sich um offenes Gelände handelt, oder ob Hindernisse den Weg versperren. Dies ist der Unterschied zwischen Leben und Tod.

Mit Kommando sind die Qualitäten des Generals in Weisheit, Aufrichtigkeit, Zivil-Courage, Menschlichkeit und Genauigkeit gemeint.

Mit Doktrin sind Kontrolle und Organisation der Armee gemeint. Dazu gehören angemessene Regeln für die Beförderungen von Offizieren, die Einrichtung von Versorgungswegen sowie die Beschaffung der Grundversorgungsgüter für die Armee.

Es gibt keinen General, dem diese fünf Faktoren nicht bekannt sind. Wer sie meistert - gewinnt, wer sie ignoriert - verliert.

Aus diesem Grund müssen bei der Ausarbeitung von Plänen die nachfolgenden Elemente verglichen und mit größtmöglicher Sorgfalt abgeschätzt werden.

Wenn man mir sagt, welcher Führer einen höheren Einfluss auf die Moral hat, wer der fähigere Feldherr ist, welche Armee die Vorteile der Natur und des Geländes auf ihrer Seite hat, in welcher Truppe Regeln und Anweisungen besser ausgeführt werden, welche Truppen die stärkeren sind, welche die besser ausgebildeten Offiziere und Mannschaften hat und wer Belohnung und Bestrafung in klarerer Art und Weise durchführt, bin ich in der Lage vorher zu sagen, welche Seite gewinnen und welche verlieren wird.

Wird ein General eingestellt, der meinen Strategien folgt, so wird er siegreich sein - behalte ihn.

Wenn einer sich weigert, meinen Strategien zu folgen, so wird er sicherlich verlieren - entlasse ihn.

Wer den Vorteilen meiner Pläne Beachtung geschenkt hat, wird selber versuchen Situationen zu erzeugen, die zur Verwirklichung seiner eigenen Pläne führen werden.

Mit Situationen meine ich, dass sein Handeln dem Zweck dient, die Vorteile zu sichern und das Gleichgewicht zu wahren.

Krieg basiert immer auf Täuschung.

Deshalb gilt, wer fähig ist, täuscht Unfähigkeit vor.

Wer aktiv ist, täuscht Inaktivität vor.

Wenn du nahe an deinem Ziel bist, lasse es weit entfernt erscheinen.

Wenn du weit entfernt bist, täusche Nähe vor.

Biete dem Feind ein Opfer, um ihn zu ködern.

Täusche Unordnung vor und schlage ihn.

Wenn er sich sammelt, bereite dich gegen ihn vor.

Wo er stark ist, gehe ihm aus dem Weg.

Mache seine Generäle wütend und verwirre deinen Gegner.

Täusche Untergebenheit vor und unterstütze seine Arroganz.

Halte ihn unter permanentem Druck, um ihn zu zermürben.

Wenn er vereint ist, teile ihn.

Greifen ihn an, wo er nicht vorbereitet ist.

Mache dich auf den Weg, wenn er dich nicht erwartet.

Dies sind die Schlüssel zum Sieg für jeden Strategen. Es ist unmöglich, diese Punkte im Vorfeld zu besprechen.

Wenn also die Planungen und Einschätzungen vor den Feindseligkeiten einen Sieg anzeigen, dann ist dies nur deshalb, weil unsere Kalkulationen zeigen, dass unsere Stärke die des Gegners übertrifft.

Wird eine Niederlage prognostiziert, dann, weil die Kalkulationen zeigen, dass unsere Stärke geringer ist.

Mit vielen Planungen ist ein Sieg möglich, mit wenigen ist er unmöglich.

Wie gering ist dann die Aussicht auf den Sieg, wenn keine Planungen unternommen werden.

So analysiere ich die Situation und sehe das Ergebnis deutlich vor mir.

Lektion 2 - Krieg führen

Generell benötigen Kriegsoperationen 1.000 schnelle von vier Pferden gezogene Streitwagen, 1.000 vierspännige ledergepanzerte Wagen und 100.000 Soldaten in Rüstung.

Wenn Verpflegung über 500km transportiert wird, belaufen sich die Kosten für die Ausgaben in der Vorbereitung und auf dem Weg, Unterhaltung für die Berater und Besucher, Materialien, Streitwagen und Rüstungen auf 1.000 Goldstücke pro Tag.

Nachdem dieses Geld vorhanden ist, kann mit der Rekrutierung der 100.000 Soldaten begonnen werden.

Der Sieg ist das wichtigste Ziel im Krieg.

Wenn sich dieser zu lange verzögert, werden die Waffen stumpf und die Moral schlecht.

Wenn Truppen Städte angreifen, erschöpfen sich ihre Kräfte.

Wenn die Armee sich in lang anhaltenden Operationen verfängt, werden die Mittel des Staates erschöpft.

Wenn die Waffen stumpf sind, der Eifer vergangen ist, die Stärke geschwunden und das Geld ausgegeben, werden die Führer der Nachbarstaaten deine Unfähigkeit zu reagieren ausnutzen. Selbst die besten Berater werden dann keine guten Pläne für die Zukunft mehr liefern können.

Wir haben zwar von fehlender Schnelligkeit im Krieg gehört, doch nie von einer cleveren Operation, die lange andauerte. Es gab nie einen lang anhaltenden Krieg, von dem ein Land profitiert hat.

Daher sind jene, die nicht erkennen, welche Gefahren mit dem Aufstellen einer Armee verbunden sind, gleichermaßen unfähig, die Vorteile die sich daraus ergeben zu nutzen.

Jene, die in der Kriegsführung erfahren sind, benötigen keine zweite Rekrutierung, auch benötigen sie keinen zusätzlichen Nachschub.

Sie bringen die Ausrüstung mit, doch nehmen den Proviant von den Feinden. So ist die Armee ausreichend mit Lebensmitteln versorgt.

Wenn ein Land durch militärische Operationen ausgeblutet ist, dann wegen weitreichender Transporte.

Der Transport von Gütern über lange Wege führt zur Verarmung des Volkes.

Dort wo die Armee lagert, sind die Preise hoch.

Dort wo die Preise hoch sind, wird der Wohlstand des Volkes aufgezehrt.

Wenn der Wohlstand aufgezehrt ist, wird vor allem die Landbevölkerung unter den dringenden Eintreibungen leiden.

Wenn so die Kraft erschöpft und der Wohlstand verbraucht wurde, werden die Menschen im Heimatland verarmen und Siebenzehntel ihres Wohlstandes verloren haben.

Die Kosten einer militärischen Operation bestehen zu 60% aus beschädigten und zerstörten Streitwagen, abgenutzten Pferden, Helmen und Rüstungen, Pfeile und Bögen, Lanzen, Hand- und Körperschilder, sowie Zugtieren und Versorgungswagen.

Der weise General erkennt sofort, dass er seine Truppe auf Kosten des Gegners versorgen muss.

Ein Bündel feindlicher Versorgungsgüter ist 20 seiner eigenen Bündel Wert.

Ein Zentner feindlichen Futters ist 20 Zentner seines eigenen Futters wert.

Der Grund, warum die Truppen den Gegner erschlagen, ist ihre Wut.

Sie nehmen Beute von den Gegnern, weil sie Reichtum

begehren.

Daraus folgt: Wenn mit Streitwagen gekämpft wird und mehr als zehn Streitwagen des Gegners erobert wurden, belohn Diejenigen, die den ersten Streitwagen erobert haben.

Beseitige die Fahne des Gegners und ziehe deine eigene Fahne auf.

Reihe die Streitwagen zwischen deinen Eigenen ein und besetzte sie mit deinen Leuten.

Behandle Gefangenen gut und Sorge für sie.

Dies wird eine Schlacht schlagen und dabei an Stärke gewinnen genannt.

Das Ziel des Krieges ist der Sieg und nicht lang anhaltende Operationen.

Deshalb ist der General, der den Krieg versteht, Priester des Schicksals der Menschen und Entscheider ihrer Zukunft.

Lektion 3 - Offensive Strategien

Einen Staat intakt zu nehmen, ist grundsätzlich die beste Kriegspolitik.

Den Staat zu ruinieren ist die schlechtere Vorgehensweise.

Die Armee des Gegners gefangen zu nehmen ist besser, als sie zu vernichten.

Es ist besser ein Bataillon oder eine Kompanie oder eine fünfköpfige Gruppe intakt zu nehmen, als sie zu töten.

Es ist kein Beweis großer Fähigkeiten, wenn man einhundert Siege in einhundert Schlachten erringt.

Einen Gegner kampflos zu unterwerfen ist ein Beweis echter Fähigkeiten.

Im Krieg ist es von höchster Bedeutung die Strategie des Gegners anzugreifen.

Das Nächstbeste ist seine Allianzen zu stören.

Das Nächstbeste ist seine Armee anzugreifen.

Der schlechteste Zug ist es Städte anzugreifen.

Städte sollten nur dann angegriffen werden, wenn es hierzu keine Alternative gibt.

Für die Vorbereitung der benötigten Waffen, gepanzerten Wagen und Ausrüstung, werden mindestens drei Monate benötigt.

Für das Errichten von Erdwällen gegen die Mauern weitere drei Monate.

Ist ein General nicht in der Lage seine Ungeduld zu kontrollieren und befiehlt er seinen Truppen die Wände wie Ameisen herauf zu klettern, wird ein Drittel seiner Armee vernichtet werden, ohne dass die Stadt eingenommen wurde.

Dies sind die Katastrophen, die aus solchen Angriffen entsteht.

Jene, die erfahren im Krieg sind, werden den Gegner unterwerfen, ohne gegen ihn zu kämpfen.

Sie nehmen die Städte, ohne sie zu zerstören.

Sie übernehmen den Staat, ohne lange Operationen.

Das Ziel sollte sein, den Gegner so intakt wie möglich zu übernehmen.

Dann sind die Truppen nicht erschöpft und die Gewinne umfassend.

Dies ist die Kunst offensiver Strategien.

Konsequenterweise ist die Kunst der Truppenführung:

Wenn du zehnmal so stark wie der Gegner, umstelle ihn.

Wenn fünfmal so stark, greife ihn an.

Wenn doppelt so stark, teile ihn.

Wenn gleichstark, könnte ein Angriff geplant werden.

Wenn zahlenmäßig unterlegen, muss man in der Lage sein, sich zurückzuziehen.

Wenn der Gegner in jedem Fall stärker ist, muss man bereit sein ihm auszuweichen und auf eine Gelegenheit zu warten, zu

der man selber stärker ist.

Der General ist der Beschützer des Staates.

Ist dieser Schutz allumfassend, dann ist der Staat sicherlich stark.

Wenn der Schutz jedoch nicht ausreichend ist, wird der Staat auf jedem Fall angreifbar.

Es gibt drei Wege, wie ein General Unglück über seine Armee bringen kann:

1. Wenn er nicht erkennt, dass die Armee nicht angreifen sollte und er befiehlt den Angriff oder er erkennt nicht, dass die Armee sich nicht zurückziehen sollte und er befiehlt den Rückzug. Dies wird die Armee humpeln lassen genannt.
2. Wenn ein General die militärischen Angelegenheiten ignoriert oder sich nicht an der Führung der Armee beteiligt. Dies führt zur Verunsicherung der Offiziere.
3. Wenn er Probleme in der Befehlskette nicht erkennt oder Verantwortung nicht übernimmt. Dies führt zu Zweifeln bei den Offizieren.

Wenn die Armee verwirrt und misstrauisch ist, werden die Anführer der Nachbarstaaten für Ärger sorgen.

Dies meint die Aussage: Eine verwirrte Armee führt zum Sieg eines anderen.

Es gibt fünf Umstände, nach denen einen Sieg vorhersehbar sein könnte:

1. Der, der weiß, wann er kämpfen kann und wann er nicht kämpfen sollte, wird siegreich sein.

2. Derjenige, der mit großen Armeen so gut wie mit kleinen Truppen umgehen kann, der wird siegreich sein.
3. Jener, dessen Truppen und Offizier vereint sind, der wird siegreich sein.
4. Derjenige, der klug und listenreich auf einen Feind wartet, der dies nicht ist, wird siegreich sein.
5. Derjenige, der fähige Generäle hat, die nicht von ihrem Fürsten behindert werden, wird siegreich sein.

Dies sind die fünf Gründe, die man als die Wege zum Sieg kennt.

Deswegen sage ich: Kenne deinen Gegner und kenne dich selber und in einhundert Schlachten wirst du nie in Gefahr sein.

Wenn du den Gegner ignorierst, aber deine eigene Stärke kennst, sind deine Aussichten zu gewinnen genauso groß, wie deine Chancen zu verlieren.

Wer sowohl den Gegner als auch seine eigenen Eigenschaften ignoriert, wird sicherlich in jeder Schlacht in Gefahr sein.

Lektion 4 - Formationen

Seit jeher macht sich der erfahrene Kämpfer zuerst unsichtbar und wartete dann einen Moment der Verwundbarkeit seines Feindes.

Unsichtbarkeit hängt von einem selber ab, des Gegners Verwundbarkeit von ihm.

Daraus folgt, dass die erfahrenen Krieger zwar in der Lage sind

sich unsichtbar zu machen, doch können sie einen Gegner nicht dazu bringen, verwundbar zu sein.

Deswegen sagt man: Es mag einer wissen wie man gewinnt, doch muss dies nicht zwangsläufig auch geschehen.

Unsichtbarkeit liegt in der Verteidigung, die Möglichkeit des Sieges im Angriff.

Man verteidigt sich, wenn die eigenen Kräfte unzureichend sind und greift an, wenn sie im Überfluss vorhanden sind.

Die Experten in der Verteidigung benutzen das Gelände für sich, damit der Gegner nicht weiß, wo er angreifen soll.

Sind sie erfahren im Angriff, nutzen Sie die Möglichkeiten der Jahreszeiten, Überflutungen oder von Feuer, je nach den Erfordernissen der jeweiligen Situation.

Sie sind sowohl in der Lage sich zu verteidigen, als auch einen kompletten Sieg zu erringen.

Es ist kein Beweis von Fähigkeiten einen Sieg vorherzusehen, den auch ein einfacher Mann vorherzusehen vermag.

Einen Triumph in einer Schlacht zu erringen und danach allgemein als Experte betitelt zu werden ist auch kein Beweis von Fähigkeiten.

Man braucht keine besonderen Fähigkeiten, um eine Feder aufzuheben.

Zwischen Sonne und Mond zu unterscheiden ist kein Zeichen guter Sehkraft.

Einen Donner zu hören ist kein Beweis eines guten Hörsinns.

Es war immer schon so, dass die erfahrenen Krieger einen Gegner besiegen, der leicht zu besiegen war.

Deshalb brachten die Siege, die diese Meister des Krieges errungen haben, ihnen weder große Reputation für Weisheit noch besondere Verdienste für Tapferkeit.

Denn diese Meister des Krieges gewinnen ihre Siege ohne Fehler.

Ohne Fehler heißt, dass alle ihre Schritte zum Sieg führen, denn sie erobern stets einen Gegner, der bereits besiegt ist.

Deswegen wird ein fähiger Kommandant eine Position einnehmen, in der er nicht besiegt werden kann und wird keine Gelegenheit auslassen seinen Feind zu schlagen.

Daher gewinnt eine siegreiche Armee ihre Schlachten bevor es zum Kampf kommt, während eine unterlegene Armee nur in der Hoffnung auf einen Sieg in die Schlacht ziehen kann.

Erfahrene Kämpfer kultivieren das Tao, halten die Gesetze ein und sind daher in der Lage siegreiche Pläne aufzustellen.

Die Elemente der Kunst des Krieges sind:

Messung von Entfernungen, Schätzungen von Mengen, Berechnungen, Vergleiche und die Chancen des Sieges.

Messungen der Entfernung werden von Boden hergeleitet.

Mengen ergeben sich aus Messungen, Berechnungen aus Mengen, Vergleiche aus Berechnungen und der Sieg aus Vergleichen.

Daher ist eine siegreiche Armee wie ein Zentner im Vergleich zu einem Gramm.

Eine besiegte Armee ist wie ein Gramm verglichen mit einem Zentner.

Es ist die Formation und Gliederung der Armee, die einen siegreichen General in der Lage versetzt, seine Truppen kämpfen zu lassen wie einen reißenden Strom, der plötzlich freigelassen, in einen bodenlosen Abgrund fließt.

Lektion 5 - Einfluss und Autorität

Grundsätzlich ist die Verwaltung Vieler, wie die Verwaltung Weniger.

Es ist nur eine Frage der Organisation.

Und Viele zu führen, ist wie Wenige zu führen.

Es ist nur eine Frage der Formationen und Signale.

Dass die Armee in der Lage ist, einen Angriff des Gegners ohne Niederlage zu überstehen, liegt an dem Einsatz von normalen Einheiten und von Elite-Truppen.

Truppen gegen den Feind geführt, die wie ein Mahlstein auf Eier geschleudert werden, ist der Vergleich einer soliden Aktion, mit einer schlechten.

Man benutzt seine stärksten Truppen gegen die schwächsten des Gegners.

Im Kampf benutze normale Einheiten, um den Gegner abzulenken oder zu umstellen und die Elite-Truppen, um zu gewinnen.

Die Möglichkeiten derer, die erfahren im Umgang mit Elite-Truppen sind, sind so unbegrenzt wie Himmel und Erde. Unerschöpflich, wie der Fluss der großen Ströme.

Sie vergehen und werden neu geschaffen, zyklisch wie der Lauf von Sonne und Mond.

Sie sterben und werden wieder geboren, wiederkehrend wie die Jahreszeiten.

Es gibt nur 5 Noten, doch die Melodien die sich daraus ergeben sind so unzählig, dass niemand sie alle hören kann.

Es gibt nur fünf Grundfarben, aber unendliche Gele Kombinationen, sodass niemand sie alle sehen kann.

Es gibt nur fünf Geschmacksarten, doch sind die Möglichkeiten sie zu vermischen so zahllos, dass niemand sie alle schmecken kann.

Im Kampf gibt es nur zwei Arten von Truppen, normale Einheiten und Elite-Truppen. Doch ihre Kombinationsmöglichkeiten sind unbegrenzt und niemand kann sie alle verstehen.

Diese zwei Arten von Einheiten sind natürlich reproduzierbar und ihre Interaktionen sind so endlos, wie zwei verbundene Ringe.

Wer kann sagen, wo der eine anfängt und der andere aufhört?

Wenn sintflutartiges Wasser Mauern zum Einstürzen bringt, ist es wegen seiner Trägheit.

Wenn der Schlag des Falken den Körper seiner Beute bricht, ist es wegen seines Timings.

Die Triebkraft von jemand erfahren in der Kriegsführung, ist überwältigend und seine Angriffe sind genauestens geplant.

Sein Potenzial ist das eines komplett gespannten Bogens und sein Timing, wie das Auslösen des Pfeils.

In Tumult und Aufruhr sieht eine Schlacht chaotisch aus, doch es gibt keine Unordnung.

Es erscheint die Truppen laufen im Kreis, doch können sie nicht besiegt werden.

Augenscheinliche Verwirrung ist das Ergebnis von guter Ordnung, anscheinende Feigheit das Ergebnis von Courage, anscheinende Schwäche das Ergebnis von Stärke.

Ordnung oder Unordnung hängen von der Organisation, Courage oder Feigheit von den Umständen und Stärke oder Schwäche von Veranlagungen ab.

Daher bringen Jene, die erfahren in der Kriegsführung sind, den Gegner dazu sich zu bewegen.

Sie ermöglichen dies durch das Erschaffen von Situationen, auf die er reagieren muss.

Sie locken ihn mit etwas, das er mit Sicherheit nehmen wird, und ködern ihn mit einem offensichtlichen Gewinn, während sie ihn in Stärke erwarten.

Daher versucht ein erfahrener Kommandant den Sieg immer durch eine von ihm geschaffene Situation zu erringen und verlässt sich nicht darauf, dass seine Untergebenen dies tun.

Er wählt die richtigen Truppen aus und die Einheiten nutzen die entstandene Situation.

Derjenige, der sich auf solche Situationen verlässt benutzt seine Männer im Kampf wie jemand der Bäume oder Steine rollen will.

Auf ebener Erde sind sie statisch, am Hang bewegen sie sich.

Quadratisch bleiben sie liegen, rund können sie rollen.

Daher ist das Potenzial einer Armee, die erfahren in den Kampf

geführt wird, mit runden Steinen zu vergleichen, die von einem Berg herunter rollen.

Lektion 6 - Schwächen und Stärken

Im Allgemeinen gilt: Wer als Erster das Schlachtfeld erreicht und auf seinen Gegner warten kann, ist ausgeruht.

Derjenige, der später eintrifft und in den Kampf hetzen muss, ist müde.

Und deswegen bringen die erfahrenen Kämpfer ihren Gegner auf das Schlachtfeld und werden nicht von ihm dorthin geführt.

Jemand, der einen Gegner dazu bringt von sich aus zum Schlachtfeld kommen, tut dies, indem er ihm einen Vorteil anbietet.

Jemand, der einen Gegner von Schlachtfeld abhält, tut dies, indem er ihm wehtut.

Wenn der Gegner ausgeruht ist, sei in der Lage ihn zu ermüden.

Wenn er gut ernährt ist, hungere ihn aus.

Wenn er rastet, bringe ihn dazu sich zu bewegen.

Erscheine an Plätzen, zu denen er hasten muss.

Begebe dich rasch dorthin, wo er dich nicht erwartet.

Wer große Strecken marschiert, ohne zu ermüden, kann dies, weil er dort marschiert, wo keine Feinde sind.

Um sicher zu sein das man einnimmt, was man angreift, greift man dort an, wo man nicht erwartet wird.

Um sicher zu sein zu halten, was man verteidigt, verteidigt man einen Platz, an dem der Gegner nicht angreift.

Deswegen gilt, gegen erfahrene Angreifer weiß ein Gegner

nicht, wo er sich verteidigen soll, gegen erfahrene Verteidiger weiß der Gegner nicht, wo er angreifen soll.

Raffiniert und unscheinbar hinterlässt der erfahrene Kämpfer keine Spuren, göttlich und mysteriös ist er unhörbar.

Er ist der Meister seines Gegners Schicksal.

Derjenige, dessen Angriff nicht abwehrbar ist, schlägt in die schwächste Stelle seines Gegners.

Derjenige, der beim Rückzug nicht verfolgt wird, bewegt sich so schnell, dass er nicht überholt werden kann.

Wenn ich angreifen möchte, muss sich mein Gegner auf mich einstellen, auch wenn er dachte, er sei durch hohe Mauern und tiefe Sümpfe geschützt, denn ich attackiere eine Stelle, zu der er mir folgen muss.

Wenn ich einen Angriff verhindern möchte, könnte ich mich einfach dadurch verteidigen, dass ich einen Strich in den Sand ziehe. Der Gegner wird nicht in der Lage sein mich anzugreifen, da ich ihn davon abgehalten haben dorthin zu gehen, wohin er wollte.

Wenn ich in der Lage bin, die Formation und Gliederung der Armee meines Gegners zu erfahren und zugleich meine Eigenen vor ihm verbergen kann, dann kann ich mich sammeln, während er sich teilen muss.

Und wenn meine Truppen gesammelt sind, während seine geteilt sind, kann ich mit meiner gesamten Stärke einen Bruchteil der Seinen angreifen.

In diesem Fall bin ich zahlenmäßig überlegen.

Wenn ich in der Lage bin, mit Vielen einige Wenige an dem besagten Punkt zu schlagen, werden diese, mit denen ich es dann zu tun habe, in einer schrecklichen Notlage sein.

Mein Gegner muss wissen, wo ich einen Angriff plane.

Wenn er dies nicht weiß, muss er sich an vielen Orten auf einen Angriff vorbereiten.

Wenn er sich an vielen Orten vorbereiten muss, werde ich an jedem dieser Orte nur Wenige bekämpfen müssen.

Wenn er sich vorne vorbereitet, wird er hinten schwach sein und wenn nach hinten, wird er vorne brüchig sein.

Wenn er sich auf der linken Seite vorbereitet, wird seine Rechte wehrlos sein und wenn nach rechts, werden nur Wenige auf der Linken sein.

Und wenn er sich überall vorbereitet, dann wird er überall schwach sein.

Derjenige, der nur wenige Männer hat, muss sich gegen den Feind vorbereiten.

Wer viele hat, lässt den Gegner gegen sich vorbereiten.

Wenn jemand weiß, wann und wo eine Schlacht stattfindet, dann können seine Truppen auch große Strecken marschieren und werden den Gegner auf dem Schlachtfeld treffen.

Aber wenn jemand weder den Ort, noch die Zeit für die Schlacht kennt, dann wird seine linke Seite nicht in der Lage sein seine Rechte zu unterstützen oder seine Rechte die Linke.

Die Wagen können nicht die hinteren Truppen unterstützen

oder die hinteren Truppen die Wagen.

Um wie viel schlimmer ist dies, wenn die Truppen einige zehn Kilometer getrennt sind, oder auch nur einige wenige!

Auch wenn ich die Truppen der Provinz Yüeh als zahlenmäßig überlegen schätze, wie viel bedeutet diese Überlegenheit im Bezug auf das Ergebnis?

Daher sage ich, dass der Sieg erzeugt werden kann.

Denn selbst wenn der Feind zahlenmäßig überlegen ist, kann ich ihn doch vom Angriff abhalten.

Daher erkunde des Gegners Pläne und du wirst erkennen, welche Strategie erfolgreich sein wird und welche nicht.

Hetze ihn und bestimme die Art seiner Bewegungen.

Erkunde die Formation und Gliederung seiner Armee und bestimme den Ort der Schlacht.

Teste ihn und erfahre, wo er stark ist und wo schwach.

Die beste Form der Anordnung von Truppen ist es, ohne erkennbare Form zu sein.

Dann können die am weitesten vordringenden Spione nichts erkennen und auch die Weisen können keine Pläne gegen dich aufstellen.

Basierend auf der Formation und Gliederung der gegnerischen Armee, entwerfe ich die Pläne für den Sieg. Doch nur wenige verstehen dies.

Auch wenn jeder die äußeren Aspekte sieht, versteht niemand die Art und Weise, wie ich den Sieg geschaffen habe.

Wenn ich einen Sieg errungen habe, wiederhole ich meine Taktik nicht, sondern reagiere auf die Umstände mit einer Vielzahl von Möglichkeiten.

Eine Armee mag mit Wasser verglichen werden.

Fließendes Wasser vermeidet die Höhe und hastet flussabwärts, so vermeidet eine Armee Stärken und schlägt Schwächen.

Und wie Wasser seinen Fluss dem Grund anpasst, so führt man eine Armee zum Sieg entsprechend der Situation des Gegners.

Und wie Wasser keine konstante Form hat, so gibt es im Krieg auch keine konstanten Situationen.

Daher kann man sagen, dass derjenige, der in der Lage ist einen Sieg durch das Verändern seiner Taktik, entsprechend der sich verändernden Situationen seines Gegners zu erzielen, als göttlich bezeichnet werden darf.

Von den fünf Elementen ist keines immer dominierend, von den vier Jahreszeiten dauert keine ewig, von den Tagen sind manche länger und manche kürzer, und der Mond nimmt zu und ab.

Lektion 7 - Manövrieren

Wenn eine Armee aufgestellt wird, wird normalerweise zuerst ihr Kommandant vom Herrscher bestimmt.

Der General stellt die Truppen auf und mobilisiert die Menschen.

Er formt aus ihnen eine harmonische Einheit und schlägt das Lager auf.

Nichts ist schwerer als die Kunst des Manövrierens.

Das Schwierigste ist, aus einer gewundenen Route, den direktesten Weg werden zu lassen und Unglück in Vorteil zu wandeln.

Daher marschiere einen indirekten Weg und teile den Feind, indem du ihm einen Köder anbietest.

Somit könnte man nach dem Gegner den Marsch beginnen und dennoch vor ihm am Ziel sein.

Jemand der in der Lage ist so zu verfahren, versteht die Strategie des Direkten und des Indirekten.

Beide, Gefahr und Vorteil sind Bestandteil des Manövrierens.

Jemand der die ganze Armee in Bewegung setzt, um einen Vorteil zu erzielen, wird diesen nicht erreichen.

Wenn er das Camp eines Vorteils wegen verlässt, werden die Vorratsspeicher verloren sein.

Es folgt, wenn der General die Rüstungen aufnehmen lässt lind schnell aufbricht, weder Tag noch Nacht halten lässt und große Strecken in hohem Tempo marschiert, werden die drei

Unterkommandanten gefangen genommen werden.

Die kräftigsten Truppen werden zuerst ankommen und die schwachen mühen sich ab, um überhaupt anzukommen.

Mit dieser Methode wird nur ein Zehntel der Armee zur Verfügung stehen.

Bei einem erzwungenen Marsch über fünfzig Kilometer wird der Kommandant der Transportwagen gefangen genommen werden und nur die Hälfte der Armee wird zeitnah am Ziel ankommen.

Bei einem Gewaltmarsch über dreißig Kilometer werden nur $\frac{2}{3}$ der Truppen am Ziel sein.

Daraus folgt: Eine Armee, die weder schwere Ausrüstung noch Futter, Essen und Vorratsspeicher mit sich führt, wird verloren sein.

Jene, die nicht den Zustand der Berge und Wälder kennen, die nicht wissen, wo die gefährlichen Gegenden und Sümpfe sind, sind nicht in der Lage den Marsch einer Armee zu befehligen.

Diejenigen, die keine örtlichen Führer verwenden, können die Vorteile des Geländes nicht für sich nutzen.

Krieg basiert auf Täuschung.

Marschiere wenn es vorteilhaft ist und erzeuge wechselnde Situation durch das Verteilen bzw. Konzentrieren der

Truppen.

Im Feldzug sei schnell wie der Wind.

Beim ruhigen Marschieren, aufrecht wie der Wald.

Während des Plünderns und des Brandschatzens, wie das Feuer.

Stehend, fest wie die Berge.

Sei unbegreiflich wie die Form der Wolken und bewege dich wie ein Donnerschlag.

Wenn man in ländlichen Gebieten plündert, sollte man seine Truppen teilen.

Wenn man Territorien erobert, muss man den Gewinn teilen.

Analysiere erst die Situation und handle dann.

Derjenige, welcher die Kunst der direkten und indirekten Annäherung kennt, wird siegreich sein.

Dies ist die Kunst des Manövrierens.

Das Buch der militärischen Verwaltung sagt: Da man die Stimme in der Schlacht nicht hören kann, werden Trommeln und Glocken benutzt.

Da sich die Truppen während der Schlacht nicht genau sehen können, werden Flaggen und Banner benutzt.

Daher, Glocken und Trommeln, Banner und Flaggen werden benutzt, um die Aufmerksamkeit der Truppen zu erzielen.

Wenn die Truppen auf diese Weise vereint sind, dann kann der Mutige nicht alleine vorrücken, noch kann der Feige, zurückweichen.

Dies ist die Kunst, einen Dirigenten der Schlacht einzustellen.

In einem Nachtkampf musst du viele Fackeln und Trommeln benutzen, bei Tage viele Banner und Flaggen, um die Truppen zu beeinflussen.

Eine Armee kann ihres Mutes beraubt sein und ein Kommandant kann seine Courage verlieren.

Während des frühen Morgens wird die Moral der Truppe stark sein.

Während des Tages lässt sie nach und am Abend zieht es sie nach Hause.

Deswegen, wer erfahren im Krieg ist, vermeidet den Feind, wenn dessen Moral stark ist, und greift ihn an, wenn er schwach ist und seine Soldaten Heimweh haben.

In guter Ordnung erwartet er eine unordentliche Armee.

In gelöster Ruhe, eine lautstarke Armee.

Dies ist die Kontrolle des mentalen Faktors.

Nah zum Schlachtfeld, erwartet er eine Armee, die von weit herkommt.

Ausgeruht, eine Erschöpfte.

Mit gut genährten Truppen, Hungernde.

Dies ist die Kontrolle des physischen Faktors.

Er kämpft nicht gegen eine Arme, die mit gut organisierten Bannern angreift, oder deren Reihen in imposanter Ordnung stehen.

Dies ist die Kontrolle des Faktors der sich ändernden

Umstände.

Die Kunst Truppen einzusetzen ist daher: Wenn der Gegner hohes Gelände besetzt hält, greife ihn nicht an.

Wenn er mit dem Rücken zur Wand steht, stell dich ihm nicht in den Weg.

Wenn er vorgibt zu fliehen, verfolge ihn nicht.

Greife niemals seine Elite-Truppen an.

Verschlinge keine angebotenen Köder.

Behindere einen Gegner nicht, der nach Hause zurückkehrt.

Um einen Gegner zu umstellen, muss man ihm einen Ausweg lassen.

Greife keinen Gegner an, wenn dieser keinen Ausweg hat.

Dies ist die Methode des Truppeneinsatzes.

Lektion 8 - Die neun variablen Faktoren

Der normale Weg Truppen anzuheuern ist, dass der General von seinem Fürsten den Befehl erhält, die Bevölkerung zu mobilisieren und die Armee aufzustellen.

In tief liegendem Gelände sollte kein Lager aufgeschlagen werden.

In zusammenhängenden Territorien sollte man sich mit seinen Verbündeten zusammenschließen.

In verödetem Gebiet sollte man nicht zu lange verweilen.

In eingeschlossenem Gelände muss man seine Ressourcen

schonen.

In totem Gebiet kämpfe.

Es gibt Straßen, denen man nicht folgen sollte und Truppen, die nicht angegriffen werden sollte.

Es gibt Städte, die nicht belagert werden sollten.

Es gibt Gelände das man nicht versuchen sollte zu besetzen.

Es gibt Situationen, in denen die Befehle des Fürsten nicht zu befolgen sind.

Ein General, der umfangreiche Erfahrungen in den Vorteilen der neun variablen Faktoren hat, weiß wie man eine Armee aufstellt.

Der General, der die Vorteile der neun variablen Faktoren nicht versteht, ist nicht in der Lage, das Gelände zu seinem Vorteil zu nutzen, selbst wenn er mit ihm vertraut ist.

Im Bezug auf militärische Operationen wird der General, der die passenden Taktiken für die neun variablen Situationen nicht kennt, unfähig sein seine Truppen effektiv zu verwenden, selbst wenn er die fünf Vorteile kennt.

Aus diesem Grund muss der weise General bei seinen Überlegungen sowohl die vorteilhaften, als auch die unvorteilhaften Faktoren berücksichtigen.

Durch die Einplanung der vorteilhaften Faktoren macht er seinen Plan durchführbar. Durch Einplanung der unvorteilhaften Faktoren ist er vielleicht in der Lage Probleme zu lösen.

Wer seine Nachbarn einschüchtern will, tut dies, indem er ihnen schadet.

Er ermüdet sie, indem er sie ununterbrochen beschäftigt und sie einem scheinbaren Vorteil entgegenhetzen lässt.

Es ist eine Doktrin des Krieges nicht anzunehmen, dass der Gegner nicht kommen wird, sondern sich darauf zu verlassen, auf ihn vorbereitet zu sein.

Nicht zu vermuten, dass er nicht angreifen wird, sondern sich selber unsichtbar zu machen.

Es gibt fünf Eigenschaften, die im Wesen eines Generals gefährlich sind.

1. Wenn er rücksichtslos ist, kann er getötet werden.
2. Wenn er feige ist, kann er gefangen genommen werden.
3. Wenn er aufbrausend ist, kann man ihn lächerlich machen.
4. Wenn er zu ehrgetrieben ist, kann man ihn verleumden.
5. Wenn er mitfühlend ist, kann man ihn schikanieren.

Diese fünf Charakter-Eigenschaften sind schwerwiegende Fehler für einen General und verhängnisvoll für militärische Operationen.

Die Vernichtung der Armee und der Tod des Generals sind die unausweichlichen Konsequenzen aus diesen Mängeln.

Sie müssen gründlich überdacht werden.

Lektion 9 - Marschieren

Wenn man sich nach Durchqueren der Berge dem Feind stellt, sollte man sich dafür in den Tälern aufhalten.

Das Lager sollte auf erhöhtem Gelände, zur Sonne hin ausgerichtet, aufgeschlagen werden.

Kämpfe immer bergab.

Greife niemals bergauf an.

So wählt man seine Position im Gebirge.

Nachdem ein Fluss überquert wurde, muss man sich etwas von ihm entfernen.

Wenn ein angreifender Gegner einen Fluss überquert, ist es sinnvoll, ihn nicht am Ufer direkt zu stellen, sondern erst abzuwarten bis die Hälfte seiner Armee den Fluss überquert hat und ihn dann zu attackieren.

Wenn man die Schlacht sucht, sollte man den Gegner nicht dicht am Fluss angreifen.

Nimm eine erhöhte, zur Sonne ausgerichtete Position ein.

Man sollte sich niemals flussabwärts aufstellen.

So wählt man seine Position in der Nähe eines Flusses.

Salz-Sümpfe muss man zügig durchqueren.

Dort sollte sich nicht unnütz aufgehalten werden.

Wenn man vom Gegner in der Mitte eines Salz-Sumpfes gestellt wird, muss man eine Position in der Nähe des Grases

einnehmen, mit Wasser und Bäumen im Rücken.

So wählt man seine Position in Salz-Sümpfen.

In ebenem Gelände nimmt man die Position ein, von der aus man seine Aktionen umsetzen kann.

Mit Gipfeln zur Rechten und im Rücken liegt das Schlachtfeld vor einem, während der eigene Rücken sicher ist.

So bezieht man in ebenem Gelände Position.

Dies sind die grundsätzlichen Vorteile, wenn man Position in den vier vorgenannten Situationen beziehen muss.

Eine Armee zieht höheres Gelände Tieferem vor.

Sie schätzt das Sonnenlicht und meidet den Schatten.

Wenn man die Armee gut ernährt, wird sie standhaft sein.

Von einer Armee, die nicht von zahllosen Krankheiten heimgesucht wird, sagt man, dass sie sich ihres Sieges sicher sein kann.

Wenn man in der Nähe von Hügeln, Gebirgsausläufern oder Dämmen ist, muss man die sonnige Seite einnehmen und dort den hinteren Teil der Arme und ihre rechte Flanke positionieren.

Diese Methoden sind alle vorteilhaft für die Armee und helfen die Vorteile des Geländes zu nutzen.

Wo es reißende Ströme gibt, tiefe Täler, Felsenüberhänge, Sümpfe, Felsspalten und Engpässe, oder Gebiete, in denen die Armee leicht gefangen werden kann, muss man sich schnell entfernen.

Solchen Gebieten sollte man sich nicht nähern.

Ich halte mich von ihnen fern und treibe meinen Gegner dorthin.

Dabei habe ich das Gelände vor mir und zwingen ihn, es in seinem Rücken zu haben.

Wenn es an den Flanken der Armee gefährliche Hohlwege oder Tümpel mit Wasserpflanzen und Schilf gibt, oder Wälder mit dichtem Unterholz, müssen diese gründlich durchsucht werden, da von dort Hinterhalte drohen und Spione sich versteckt halten können.

Wenn ein Feind sich in der Nähe verborgen hält, ist er von einer guten Position abhängig.

Wenn er aus der Ferne heraus die Schlacht fordert, dann, weil er dich zum Vorrücken verleiten will, da er dich in einer für ihn einfachen Position erwartet, was ihm einen Vorteil verschafft.

Wenn es so aussieht, als würden sich die Bäume bewegen, rückt der Feind vor.

Wenn viele Hindernisse im Gestrüpp platziert wurden, ist es eine Ablenkung.

Vögel, die sich fluchtartig in die Luft erheben, zeigen, dass der Feind in einem Hinterhalt liegt.

Wenn die wilden Tiere aufschrecken und flüchten, versucht er dich unvorbereitet anzugreifen.

Staub, der sich in hohen, graden Säulen erhebt, zeigt das Vorrücken von Kriegswagen.

Wenn der Staub flach in der Luft hängt und breit verteilt ist, greift die Infanterie an.

Wenn Staub an vereinzelt Stellen aufsteigt, schleppt der Gegner Feuerholz ins Lager.

Wenn es viele einzelne Stellen sind, die immer wieder erscheinen und verschwinden, lagert seine Armee.

Wenn der gegnerische Unterhändler bescheiden oder demütig auftritt, während die feindliche Armee ihre Vorbereitungen fortführt, wird sie angreifen.

Wenn ihre Ausführungen irreführend und täuschen sind, ihre Armee aber überheblich vorrückt, werden sie fliehen.

Wenn der Unterhändler sich entschuldigt, will er einen Aufschub.

Wenn der Gegner, ohne augenscheinlichen Grund, nach einer Waffenruhe fragt, schmiedet er Pläne.

Wenn die leichten Kriegswagen ausrücken und Position an den Flanken einnehmen, stellt sich der Gegner für die Schlacht auf. Wenn er seine Truppen schnell marschieren lässt und seine Kriegswagen zur Schau stellt, erwartet er Unterstützungstruppen.

Wenn nur die Hälfte seiner Armee vorrückt, die andere Hälfte sich jedoch zurückzieht, will er dich anlocken.

Wenn sich seine Truppen auf ihren Waffen abstützen, hungern sie.

Wenn die Wasserträger selber trinken, bevor sie das Wasser in das Lager bringen, dann leiden die Truppen Durst.

Wenn der Gegner einen Vorteil sieht, aber nicht vorrückt, um ihn zu nutzen, dann, weil er müde ist.

Wenn Vögel über dem gegnerischen Lager kreisen, ist es leer.

Wenn in der Nacht das Lager des Gegners von lautstarken Lärm und Gesang erfüllt ist, dann fürchtet er sich.

Wenn seine Truppen schlampig und ungehorsam sind, hat sein General kein Prestige.

Wenn seine Flaggen und Banner permanent geweht werden, ist er verwirrt.

Wenn seine Offiziere unbeherrscht sind, sind sie erschöpft.

Wenn er seinen Pferden Getreide und seinen Männern Fleisch gibt und seine Männer weder ihre Kochtöpfe abräumen, noch in ihre Unterkünfte zurückkehren, ist er der Gegner verzweifelt. Wenn seine Truppen in kleinen Gruppen zusammensitzen und flüstern, hat der General das Vertrauen seiner Armee verloren.

Zu viele Belobigungen sind ein Zeichen, dass des Generals Ressourcen erschöpft sind, zu viele Bestrafungen zeigen, dass er sich in großer Not befindet.

Wenn die Offiziere ihre Truppen zuerst brutal behandeln und später Angst vor ihnen haben, ist die Grenze der Undiszipliniertheit erreicht.

Wenn die Truppen des Gegners hohe Moral zeigen und dich dennoch über längere Zeit nicht angreifen, obwohl sie dir gegenüberstehen, musst du die Situation gründlich analysieren.

Im Krieg verleihen große Truppen allein noch keinen Vorteil.

Greife niemals an, wenn du dich dabei ausschließlich auf deine militärische Kraft verlässt.

Es ist wichtig, die Situation des Gegners korrekt einzuschätzen und die eigene Kraft darauf zu konzentrieren, ihn gefangen zu nehmen.

Das ist alles, worauf es ankommt.

Derjenige, der nicht voraussieht und seinen Gegner unterschätzt, wird von ihm gefangen genommen werden.

Wenn Truppen bestraft werden, bevor ihre Loyalität gesichert wurde, sind sie ungehorsam.

Truppen, die Befehlen nicht folgen, sind nur schwer einzusetzen.

Sind die Truppen loyal, aber notwendige Bestrafungen wurden nicht durchgeführt, dann kann diese Truppe ebenfalls nicht eingesetzt werden.

Daher behandel deine Truppen zivilisiert und überschütte sie gleichsam mit kämpferischer Begeisterung und man wird sagen können, dass der Sieg sicher ist.

Werden die Anordnungen, die sich immer wieder als effektiv bewiesen haben, für das Training der Truppen verwendet, werden diese Truppen den Anordnungen folgen.

Werden Anordnungen, die sich nicht immer wieder als erfolgreich erwiesen haben, für das Training der Truppen verwendet, werden diese Truppen ungehorsam.

Wenn Befehle und Anordnungen konsistent sind und befolgt werden, ist die Beziehung zwischen dem General und seiner

Armee zufriedenstellend.

Lektion 10 - Gelände

Gelände kann anhand seiner Natur, als zugänglich, für eine Falle geeignet, unbestimmbar, eingeengt, abfallend und entfernt klassifiziert werden.

Gelände, das beide, der Gegner und ich, gleichermaßen einfach durchqueren können, wird als zugänglich bezeichnet.

In diesem Gelände hat derjenige, der als Erster eine erhöhte, sonnige Position einnehmen kann, die vorteilhaft zu seinen Versorgungsrouten liegt, einen Vorteil im Kampf.

Gelände, das einfach erreicht werden kann, von dem man nur schwer entkommt, ist für eine Falle geeignet.

Dieses Gelände ist so beschaffen, dass du, wenn der Gegner unvorbereitet ist und du gegen ihn ausrückst, ihn besiegen könntest.

Wenn der Gegner jedoch vorbereitet ist und man die Schlacht nicht gewinnt, kann es schwierig sein, zurückzukehren.

Dies ist eine unprofitable Situation.

Gelände, das für uns wie den Gegner gleichermaßen unvorteilhaft ist, nennt man unbestimmbar.

In diesem Gelände verhalte ich mich so, dass ich einen Köder, den mir der Gegner anbietet, nicht annehme, sondern ihn dazu bewege mir zu folgen, indem ich mich zurückziehe.

Sowie die Hälfte seiner Armee aufgebrochen ist mir zu folgen, habe ich eine vorteilhafte Position, um ihn zu schlagen.

Wenn ich als Erstes eingeengtes Gelände erreicht habe, besetze ich alle Zugänge zu diesem Gelände und warte auf den Gegner.

Hat dieser als Erster das Gelände erreicht und die Zugänge besetzt, folge ich ihm nicht.

Hat er die Zugänge nicht besetzt, kann ich ihm folgen.

In abfallendem Gelände muss ich als Erstes eine sonnige Anhöhe nehmen.

Wenn der Gegner diese Anhöhe als Erster genommen hat, locke ihn herunter, indem ich mich zurückziehe.

Ich folge ihm nicht.

Wenn die Distanz zu einem gleichstarken Gegner zu groß ist, wird es schwierig eine Schlacht zu provozieren und unprofitabel ihn in seiner ausgesuchten Stellung anzugreifen.

Dies sind die Prinzipien im Bezug auf die sechs unterschiedlichen Arten von Gelände.

Es ist die höchste Verantwortung des Generals sie mit größtmöglicher Sorgfalt in Betracht zu ziehen.

Wenn die Truppen fliehen, aufsässig sind, verstört in Chaos umherirren oder besiegt werden, dann ist es die Schuld des Generals.

Keines dieser Unglücke kann einer natürlichen Ursache zugeschrieben werden.

Sind alle Bedingungen gleich und man greift eine Armee an, die zehn Mal größer ist als die Eigene, wird das Ergebnis die Flucht sein.

Sind die Truppen stark, die Offiziere jedoch schwach, ist die Armee ungehorsam.

Wenn die Offiziere heldenhaft sind, die Truppen aber uneffektiv, ist die Armee in Not.

Wenn die Führungsoffiziere wütend und ungehorsam sind und bei Zusammentreffen mit dem Gegner diesen einfach wild angreifen, ohne sich vorher über die Durchführbarkeit ihres Unterfangens Gedanken zu machen und ohne dass Sie einen Befehl des Generals erhalten haben, dann ist die Armee in einem Zustand des Zusammenbruchs.

Wenn der General moralisch schwach und seine Disziplin nicht strickt ist, wenn seine Befehle und Anweisungen nicht klar sind und wenn er seine Offiziere und Männer nicht einheitlich führt und die Formationen nicht eingehalten werden, dann ist seine Armee in Unordnung.

Wenn ein General nicht in der Lage ist, den Gegner richtig einzuschätzen und wenige Soldaten gegen viele Gegner schickt, oder eine schwache Truppe eine Starke angreifen lässt, oder wenn er keine Spezialkräfte für die Vorhut verwendet, wird dies zu seiner Niederlage führen.

Wenn eine dieser sechs Bedienungen vorliegt, ist die Armee auf der Straße der Niederlage.

Es gehört zu den vordringlichsten Aufgaben des Generals sie gründlich zu untersuchen.

Die Anpassung an das Gelände ist von großer Bedeutung im Kampf.

Die Einschätzung der Situation des Gegners und die Berechnungen der Entfernungen und der Schwierigkeiten, die das Gelände bereitet um den Sieg zu ermöglichen, gehören zu

den besonderen Fähigkeiten eines überlegenden Generals.

Derjenige, der alle diese Faktoren kennt, wird wahrscheinlich siegreich sein.

Wer sie nicht kennt, wird sicherlich besiegt werden.

Wenn die Situation siegreich ist, der Herrscher aber keinen Angriffsbefehl gegeben hat, kann der General sich zur Schlacht entscheiden.

Ist die Situation jedoch nicht siegreich und der Herrscher hat einen Angriffsbefehl gegeben, kann sich er General dazu entschließen, nicht anzugreifen.

Daher ist der General, der im Vormarsch keinen persönlichen Ruhm sucht und der einen Rückzug befiehlt, ohne sich dabei Gedanken über seine mögliche Bestrafung macht, dem es nur um den Schutz seiner Soldaten und der Mehrung des Wohlstands seines Herrschers geht, ein wertvolles Juwel des Staates.

Weil ein solcher General seine Männer wie seine Kinder ansieht, werden sie mit ihm in die tiefsten Täler marschieren.

Da er jeden wie einen geliebten Sohn behandelt, werden sie mit ihm sterben.

Wenn ein General nachsichtig mit seinen Truppen ist, sie aber nicht richtig einsetzen kann, wenn er sie liebt, obwohl sie seinen Anweisungen nicht folgen, wenn sie ohne Ordnung sind und er sie nicht kontrollieren kann, können diese Truppen mit verwöhnten Kindern verglichen werden. Sie sind militärisch nutzlos.

Wenn ich weiß, dass meine Truppen den Gegner bekämpfen können, aber nicht weiß, dass er angreifbar ist, habe ich nur halbe Chancen auf den Sieg.

Wenn ich weiß, dass der Gegner angreifbar ist, aber nicht weiß, ob meine Truppen den Gegner angreifen können, habe ich nur halbe Chancen auf den Sieg.

Wenn ich weiß, dass der Gegner angegriffen werden kann und meine Truppen ihn angreifen können, ich dies aber aufgrund des Geländes nicht erkennen kann, sollte ich ihn nicht angreifen, denn ich habe nur halbe Chancen auf den Sieg.

Wenn also diejenigen, die erfahren in der Kriegsführung sind, marschieren, machen sie keine Fehler.

Wenn sie handeln, können sie auf unbegrenzte Ressourcen zurückgreifen.

Und daher sage ich: Kenne deinen Gegner und kenne dich selbst und dein Sieg wird nie in Gefahr sein.

Kenne das Gelände und kenne das Wetter und dein Sieg wird vollständig sein.

Lektion 11 - Die neun Arten von Gelände

Im Bezug auf den Truppeneinsatz kann Gelände unterschiedlich klassifiziert werden, nämlich als zerstreud, angrenzend, strategisch wichtig, zugänglich, zentral, feindlich, schwierig oder tödlich.

Wenn ein Herrscher auf seinem eigenen Territorium kämpft, dann ist er in zerstreudem Gebiet.

Wenn er nur ein kurzes Stück auf feindliches Gebiet vordringt, befindet er sich in Grenzland.

Ein Gebiet, das sowohl für mich, als auch für meinen Gegner vorteilhaft ist, ist strategisch wichtiges Land.

Gebiete, die gleichermaßen für mich wie auch meinen Gegner erreichbar sind, sind zugängliches Land.

Wenn das Territorium eines Staates von 3 Seiten von anderen Staaten umschlossen ist, ist es zentrales Land.

Der Feldherr, der zentrales Land es als Erster kontrolliert, wird sich der Unterstützung seines Herrschers sicher sein.

Wenn die Armee tief auf feindliches Gebiet vorgedrungen ist und viele gegnerische Städte und Siedlungen hinter ihr liegen, befindet sie sich in feindlichem Land.

Wenn die Armee Berge überquert, durch Wälder oder auf abfallendem Gelände unterwegs ist, oder wenn sie durch Engpässe, Sümpfe, überflutete Gebiete und durch ähnlich herausfordernde Gegenden marschiert, ist sie in schwierigem Land.

Ein Gelände, das nur durch einen Engpass erreicht werden kann, bei der der Weg heraus eine Qual ist und in dem eine kleine Truppe meine größere Armee angreifen kann, ist eingeschlossenes Land.

Gelände, in dem die Armee nur überlebt, wenn sie mit der Kraft der Verzweiflung kämpft, ist tödliches Land.

Daher kämpfe nicht in zerstreuem Land.

Halte in Grenzland nicht an.

Greife keinen Gegner an, der strategisch wichtiges Gebiet besetzt.

Sorge dafür, dass deine Formationen in zugänglichem Land nicht getrennt werden.

In zentralen Territorien verbünde dich mit Nachbarstaaten.

Plünder, wenn du in feindlichem Land bist.

In schwierigem Land marschiere weiter.

In eingeschlossenem Land musst du Pläne schmieden.

In tödlichem Land musst du kämpfen.

In zerstreuem Land würde ich die Armee unter einem gemeinsamen Ziel vereinen.

In Grenzland würde ich meine Truppen Zusammenhalten.

In strategisch wichtigem Land würde ich mich beeilen, die hinteren Elemente meiner Truppen herbeizuführen.

In zugänglichem Land würde ich meine Verteidigung jederzeit bereithalten.

In zentralem Land würde ich meine Allianzen stärken.

In feindlichem Land würde ich auf einen kontinuierlichen Fluss von Versorgungsgütern achten.

In schwierigem Land würde ich mich beeilen über die Straßen und Wege anzurücken.

In eingeschlossenem Land würde ich die Zugänge und Ausgänge blockieren.

In tödlichem Land würde ich klarstellen, dass es keine Chance auf ein Überleben gibt.

Es ist die Natur des Soldaten Widerstand zu leisten, wenn sie umzingelt sind, bis zum Tode zu kämpfen, wenn es keine Alternative gibt und Anweisungen bedingungslos zu folgen, wenn sie verzweifelt sind.

Die taktischen Varianten, die für die neun Arten von Gelände angemessen sind, die Vorteile kurzer oder längerer Einsätze und die Prinzipien der menschlichen Natur sind Angelegenheiten, die der General mit der größtmöglichen Sorgfalt in Betracht ziehen muss.

Diejenigen, die die Geschichte als fähig im Krieg bezeichnet, machen es dem Feind unmöglich seine Vorhut und Nachhut zusammenzuhalten, verhindern, dass dessen Kräfte, groß oder klein, gemeinsam kooperieren können, dass gute Truppen schlechte unterstützen können und das Vorgesetzte und Untergebene sich gemeinsam unterstützen.

Wenn des Gegners Truppen verteilt waren, verhinderten sie deren Zusammenführung.

Wenn die Truppen konzentriert waren, haben sie Verwirrung geschaffen.

Sie führen ihre Truppen zusammen und marschieren, wenn es vorteilhaft ist.

Ist es nicht vorteilhaft, halten sie an.

Wenn jemand fragt: Wie begegne ich einem gut organisierten Feind, der mich angreifen will, antworte ich: Erobere etwas, was ihm wichtig ist und er wird deinen Wünschen entsprechen.

Geschwindigkeit ist die Essenz des Krieges.

Nutze den Vorteil der Unvorbereitetheit deiner Gegner.

Reise auf unerwarteten Wegen.

Greife ihn dort an, wo er keine Vorsichtsmaßnahmen ergriffen hat.

Die grundsätzlichen Prinzipien, die auf eine Invasionsarmee angewendet werden müssen, sind: Wenn du dich tief in feindlichem Gebiet befindest, halte deine Truppen beisammen, dann kann dich der Verteidiger nicht überwinden.

Plündere fruchtbares Land, um die Armee ausreichend zu versorgen.

Achte darauf, dass die Armee ausreichend versorgt ist und lass sie nicht unnötig hungern.

Vereinige sie unter einer gemeinsamen Idee und bewahre so ihre Stärke.

Mache unvorhersehbare Pläne für die Bewegungen deiner Truppen.

Dirigiere die Einheiten in eine Position, aus der es kein Entkommen gibt.

Selbst wenn sie mit dem Tode bedroht sind, werden sie nicht fliehen.

Denn wenn sie zum Sterben bereit sind, was können sie dann nicht erreichen?

Offiziere und Mannschaften werden dann ihr Größtmöglichstes geben.

In einer ausweglosen Situation werden sie nichts fürchten und wenn es keinen Ausweg gibt, stehen sie fest und geschlossen.

Tief in feindlichem Gebiet halten sie zusammen und wenn es keine Alternative gibt, werden Sie den Gegner im Nahkampf bekämpfen.

Daher benötigen diese Truppen keine Aufmunterung, um wachsam zu sein.

Der General erhält ihre Unterstützung, ohne sie ihnen abringen zu müssen und ohne ihre Zuneigung zu erfragen, bekommt er sie.

Ohne ihr Vertrauen zu verlangen, erhält er es.

Meine Offiziere haben keinen übermäßigen Wohlstand, doch nicht weil sie keine weltlichen Güter mögen.

Sie erwarten kein langes Leben, doch nicht, weil sie kein langes Leben wünschen.

An dem Tag, an dem der Marschbefehl an die Armee erteilt wird, werden die Tränen derer, die sitzen bleiben, ihre Kleider benässen und die Tränen, derer, die zurückblicken, werden ihre Wangen herunterfließen.

Doch wenn sie in eine Situation gebracht werden, aus der es keinen Ausweg gibt, werden sie unsterbliche Courage zeigen.

Die Truppen jener, die erfahren in der Kriegsführung sind, werden wie die simultan reagierenden Schlangen sein.

Wird ihr Kopf attackiert, greift ihr Schwanz an.

Wird ihr Schwanz attackiert, greift ihr Kopf an.

Wird ihre Mitte attackiert, greifen Kopf und Schwanz an.

Wenn jemand fragt, ob Truppen zu einer solchen sofortigen Kooperation fähig sind, antworte ich, dass sie dies können.

Denn obwohl die Männer der Provinzen Wu und Yüeh sich gegenseitig hassen, werden sie, wenn sie gemeinsam in einem Boot sitzen, dass vom Wind umhergerissen wird, genauso Zusammenarbeiten, wie es die rechte mit der linken Hand tun.

Es ist daher nicht ausreichend, sich darauf zu verlassen, dass des Gegners Pferde lahmen oder seine Kriegswagen sich festfahren.

Aufgabe der militärischen Verwaltung ist es ein gleichmäßiges Niveau an Tapferkeit in der Truppe zu erzeugen.

Und durch das korrekte Verständnis des Geländes werden die richtigen Truppenteile mit größtmöglichem Vorteil eingesetzt.

Es ist die Aufgabe des Generals gelassen und undurchschaubar, vorurteilsfrei und selbst kontrolliert zu sein.

Er muss in der Lage sein, seine Pläne vor seinen Offizieren und Mannschaften zu verbergen.

Er verbietet abergläubische Praktiken und nimmt der Armee dadurch jeden Zweifel.

Damit bis zum Moment des Todes kein Zweifel aufkommen kann.

Er wechselt seine Methoden und ändert seine Pläne, sodass die Menschen nicht wissen, was er vorhat.

Er ändert seine Lagerplätze und marschier auf verschlungenen Wegen und macht es dadurch anderen unmöglich seine Pläne zu erfassen.

Eine Armee zusammenzustellen und in eine verzweifelte Situation zu führen, ist die Aufgabe des Generals.

Er führt die Armee tief in feindliches Gebiet und führt dort seine Pläne aus.

Er verbrennt seine Boote und zerstört die Kochtöpfe.

Er drängt die Armee, als ob er eine Herde Schafe führt.

Mal in die eine Richtung, mal in die andere Richtung, sodass niemand weiß, in welche Richtung es wirklich geht.

Er bestimmt, das Datum für die Zusammenführung der Truppen.

Wenn diese zusammengekommen sind, zerstört er den Rückweg, wie eine Leiter, die man unter ihnen entfernt.

Darum sage ich:

1. Wer die Pläne seiner Nachbarn nicht kennt, kann keine Allianzen in Friedenszeiten schmieden.
2. Wer den Zustand der Berge, Wälder, gefährlicher Sümpfe oder Marschland ignoriert, kann keine Armee führen.
3. Wer keine lokalen Führer nutzt, kann die Vorteile des Geländes nicht nutzen.

Ein General, der auch nur eine dieser drei Aufgaben ignoriert, ist unfähig die Armee eines großen Königs zu führen.

Wenn ein großer König einen starken Staat angreift, macht er es dem Gegner unmöglich, seine Truppen zusammenzuführen.

Er schüchtert seinen Gegner ein und verhindert, dass dessen Verbündete ihm beistehen.

Daraus folgt, dass er keine mächtigen Bündnisse angreift und die Stärke anderer Staaten nicht unterschätzt.

Um seine Ziele zu erreichen, verlässt er sich auf seine Fähigkeit den Feind einzuschüchtern.

Dadurch kann er die Städte des Gegners einnehmen und den Staat erobern.

Verleihe Auszeichnungen ohne Rücksicht auf übliche Praktiken.

Gebe Befehle, ohne auf vorherige Befehle zu achten.

Dadurch kann die Armee wie ein einzelner Mann eingesetzt werden.

Gib der Truppe ihre Aufgabe, ohne dabei deine Pläne offen zu legen.

Nutze sie um deinen Vorteil zu erzielen, ohne ihnen die Gefahren zu vermitteln.

Werfe sie in gefährliche Situationen und sie werden überleben.

Bringe sie in tödliches Land und sie werden leben.

Denn wenn die Armee in eine solche Situation gebracht wird, kann sie eine mögliche Niederlage in einen Sieg umwandeln.

Die Schwierigkeit militärischer Operationen liegt darin,

vorzutauschen das man sich selber an die Plänen und Vorgaben des Gegners anpasst.

Konzentriere deine Kräfte gegen den Feind und du kannst seinen General schon aus einer Entfernung von 500 KM töten.

Dies wird als die Fähigkeit beschrieben, sein Ziel auf einfallsreicher, hinterlistiger und künstlerischer Art zu erreichen.

An dem Tag, an dem der Kriegszug beginnt, schließe die Straßen, annullieren die Reisedokumente, beende alle Gespräche mit den Unterhändlern des Gegners und weisen die Priester an, die Pläne umzusetzen.

Wenn der Gegner eine Gelegenheit bietet, dann erringe diesen Vorteil so schnell wie möglich.

Komme ihm zuvor und erobere etwas, was ihm wichtig ist.

Marschiere entsprechend eines Datums, das geheim ist.

Die Lehre des Krieges ist es, die Situation des Gegners genau zu verfolgen und daraus zu schließen, wann der Kampf stattfinden soll.

Daher sei zuerst schüchtern wie eine Jungfrau.

Wenn dir der Gegner aber eine Möglichkeit gibt, dann sei schnell wie ein Hase und er wird nicht in der Lage sein, dir zu widerstehen.

Es gibt fünf Möglichkeiten mit Feuer anzugreifen.

1. Das Verbrennen von Menschen.
2. Das Verbrennen von Vorratsspeichern.
3. Das Verbrennen von Ausrüstungen.
4. Das Verbrennen von Waffenlagern.
5. Das Abfeuern von Brandpfeilen.

Für den Einsatz von Feuer muss man sich der richtigen Mittel bedienen.

Die Ausrüstung zum Entfachen des Feuers muss immer bereitliegen.

Es gibt passende Zeiten und geeignete Tage, an denen die Feuer entzündet werden können.

Mit Zeiten meine ich, wenn das Wetter glühend heiß ist.

Mit Tagen meine ich, wenn der Mond in den Konstellationen Schützen, Andromeda oder Chen steht, da dies die Tage des auffrischenden Windes sind.

Bei Angriffen mit Feuer muss man auf die wechselnden Situationen reagieren.

Wenn das Feuer im gegnerischen Lager ausbricht, muss man seine Aktionen sofort von außerhalb des Lagers aus koordinieren.

Sollten die feindlichen Truppen jedoch ruhig bleiben, dann nimm dir Zeit und greife nicht an.

Wenn das Feuer am größten ist, rücke vor, wenn du kannst.

Geht dies nicht, halte dich zurück und warte.

Wenn du außerhalb des gegnerischen Lagers die Feuer entzündest, ist es nicht notwendig darauf zu warten, dass das Feuer auch im Lager selber ausbricht.

Starte die Feuer immer zur richtigen Zeit.

Wenn die Feuer mit dem Aufwind gelegt wurden, greife mit dem Wind an.

Wenn der Wind am Tage bläst, wird er in der Nacht nachlassen.

Die Armee muss die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten mit Feuer kennen und jederzeit achtsam sein.

Diejenigen, die das Feuer zur Unterstützung Ihrer Angriffe verwenden, sind intelligent.

Diejenigen, die Überschwemmungen nutzen sind mächtig.

Wasser kann einen Gegner isolieren, aber nicht seine Vorräte oder Ausrüstung zerstören.

Schlachten zu gewinnen und die eigenen Ziele zu erreichen, ohne diese Errungenschaften auszunutzen, ist unheilvoll und kann als unnötige Verzögerung angesehen werden.

Daher wird gesagt, dass ein erleuchteter Herrscher sich über die Pläne berät und ein guter General sie ausführt.

Wenn es nicht zum Wohle des Staates ist, so handel nicht.

Wenn du keinen Erfolg haben kannst, setze keine Truppen ein.

Wenn du nicht in Gefahr bist, kämpfe nicht.

Ein Herrscher kann keine Armee aufstellen, wenn er wütend ist.

Ein General kann keinen Kampf austragen, wenn er aufgebracht ist.

Denn auch wenn ein wütender Mann wieder glücklich sein kann, ein aufgebrachter Mann sich wieder beruhigen kann, so kann kein Staat der untergegangen ist wieder erneuert werden und Tote können nicht mehr zum Leben erw^eckt werden.

Daher ist ein aufgeklärter Herrscher zurückhaltend, während ein guter General von überstürzten Aktionen abstand hält.

Dadurch bleibt der Staat gesichert und die Armee erhalten.

Wenn eine Armee von einhunderttausend Mann aufgestellt und auf eine weit entfernte Kampagne entsendet wird, betragen die Kosten, die die Menschen und der Staatsschatz zu tragen haben eintausend Goldstücke pro Tag.

Dies führt zu konstanter Unruhe sowohl zu Hause, als auch in der Ferne.

Die Menschen sind erschöpft von den Anforderungen des Transports. Dadurch wird das Leben von siebenhunderttausend Familien betroffen.

Wer einen Gegner viele Jahre lang bekämpft, um ihn in einer entscheidenden Schlacht zu besiegen, dabei aber, weil er seinen Truppen Beförderung und ein paar Goldstücke missgönnt, die tatsächliche Situation des Gegners ignoriert, dem fehlt es vollkommen an Menschlichkeit.

Dieser Mann ist kein General und keine Unterstützung für seinen Herrscher.

Er kann keine Siege herbeiführen.

Der Grund, weshalb der erleuchtete Prinz und der weise General den Feind wann immer sie ausrücken besiegen und ihre Errungenschaften die gewöhnlicher Menschen übertreffen, ist Voraussicht.

Was als Voraussicht bezeichnet wird, kann nicht den Geistern entlockt werden, auch nicht von den Göttern, auch nicht analog durch frühere Ereignisse oder durch Berechnungen.

Es muss von Männern erhalten werden, die die Situation des Gegners kennen. Diese Männer sind Agenten.

Es gibt fünf Arten von Geheimagenten, die eingesetzt werden können.

1. Einheimische Agenten
2. Innere Agenten
3. Doppelagenten
4. Entbehrliche Agenten
5. Überlebende Agenten.

Wenn diese fünf Arten von Agenten gleichzeitig eingesetzt werden und niemand von ihren Aufgaben weiß, werden sie auch als die göttlichen Strahlen bezeichnet.

Sie sind der Schatz eines Herrschers.

Einheimische Agenten sind die Menschen, die im Land des Gegners leben und von uns eingestellt werden.

Innere Agenten sind die Offiziere des Gegners, die wir einstellen.

Doppelagenten sind die Agenten des Feindes, die für uns arbeiten.

Entbehrliche Agenten sind jene Agenten, die wir absichtlich mit falschen Informationen versorgen.

Überlebende Agenten sind jene, die lebend mit Informationen zu uns zurückkehren.

Von Allen in der Armee, die nahe zum Kommandanten stehen, ist niemand intimer mit ihm verbunden, als der Geheimagent.

Von allen Belohnungen, keine freizügiger als die, die der Geheimagent erhält.

Von allen Angelegenheiten keine vertraulicher, als die, die geheime Operationen betreffen.

Wer nicht klug und Weise, menschlich und gerecht ist, kann keine Geheimagenten einsetzen.

Wer nicht geschickt und subtil ist, kann nie die Wahrheit von ihnen erfahren.

Drum sei wahrlich geschickt.

Es gibt keinen Ort, an dem nicht spioniert wird.

Wenn Pläne, die sich auf geheime Operationen beziehen, vorzeitig bekannt werden, dann muss der Agent und alle, zu denen er gesprochen hat, getötet werden.

Wenn du Armeen angreifen, Städte erobern oder Menschen ermorden möchtest, musst du die Namen des Garnisonskommandanten, der Offiziere, der Diener, Torwächter und der Leibwächter kennen.

Du musst deinen Agenten anweisen, diese Informationen so genau wie möglich zu besorgen.

Es ist unerlässlich die Agenten des Feindes zu entdecken, die dich ausspionieren sollen.

Besteche sie und lass sie für dich arbeiten.

Geben Ihnen Anweisungen und Sorge für sie.

So werden Doppelagenten angeworben und verwendet.

Durch die Arbeit von Doppelagenten können innere Agenten und einheimische Agenten angeworben und verwendet werden.

Und auf diese Weise kann der entbehrliche Agent, mit falschen Informationen ausgestattet, zum Feind geschickt werden, um sie dort zu verbreiten.

Auf diese Weise kann auch der überlebende Agent zur rechten Zeit eingesetzt werden.

Der Herrscher muss zu jeder Zeit über die Arbeit der fünf Arten von Agenten informiert sein.

Das Wissen hierzu muss vom Doppelagenten kommen.

Daher ist es unabdingbar, dass er mit größtmöglicher Zuvorkommenheit und Freiheit behandelt wird.

In der Vergangenheit wurde der Aufstieg der Provinz Yin durch die Arbeit des Generals Chih ermöglicht, der zuvor den Herrschern der Provinz Hsia gedient hatte. Die Herrscher der Provinz Chou kamen durch General Yu an die Macht, der zuvor den Herrschern der Provinz Yin gedient hat.

Und daher können nur erleuchtete Herrscher und ehrbarere Generäle, die in der Lage sind die intelligentesten Menschen als Agenten einzusetzen, sicher sein ihre großen Ziele zu erreichen.

Geheime Operationen sind kriegsentscheidend.

Auf sie verlässt sich die Armee bei jedem Schritt.

Schlusswort

Auch wenn diese Version von „Die Kunst des Krieges“ umfangreich korrekturgelesen wurde, ist es möglich, dass sich Fehler eingeschlichen haben.

Sollten Sie einen Fehler finden, teilen Sie mir diesen bitte per E-Mail an books@fatalin.com mit, damit ich ihn korrigieren kann.

Vielen Dank.

Neue deutsche Übersetzung

Der chinesische General Sun Tzu beschrieb als Erster die Grundsätze militärischer Strategie und Organisation. Sein Werk, das der Nachwelt als Die Kunst des Krieges bekannt ist, entstand wahrscheinlich im China des 5. vorchristlichen Jahrhunderts. Seine Doktrinen erwiesen sich als so erfolgreich, dass Sie viele Generationen lang, als Geheimwissen nur hohen und zuverlässigen Offizieren zugänglich waren.

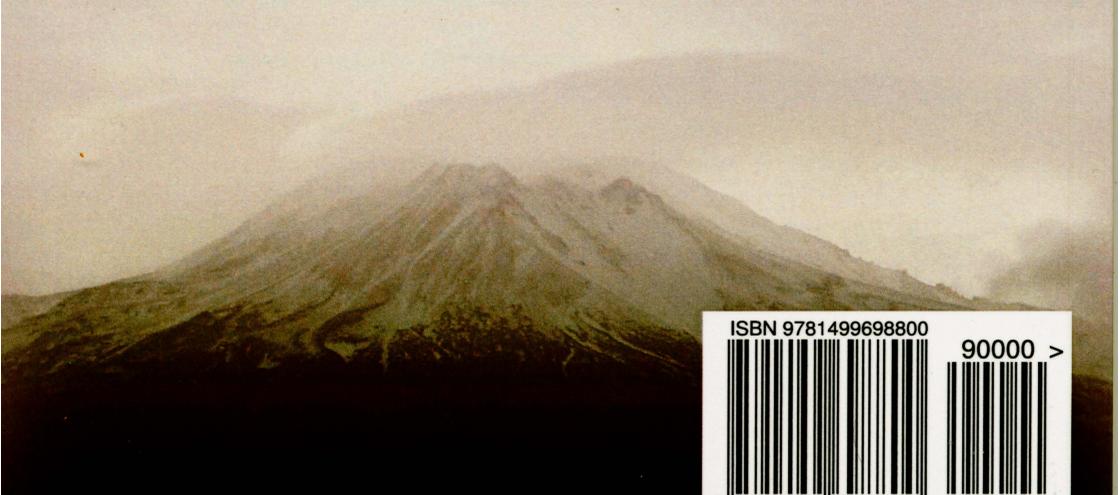
Was ist so faszinieren an diesem Buch? Warum findet das Werk von Sun Tzu auch nach 2500 Jahren noch Anwendung?

Warum begeistert Die Kunst des Krieges nicht nur Militärstrategen, sondern wird auch in vielen nichtmilitärischen Bereichen aufmerksam beachtet?

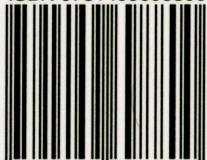
Es liegt daran, dass die Regeln und Doktrin, die Sun Tzu aufgestellt hat, auch heute noch die Basis vieler Unternehmensbereiche mitbestimmen. Dies gilt sowohl für Unternehmensführung, Personalwesen und Projekt-Management, als auch für Operations, Controlling oder Finanzen.

Die Kunst des Krieges ist viel mehr, als nur eine Sammlung von Schlagwörtern. Es die Weisheit eines der bekanntesten Generäle der Menschheitsgeschichte. Nehmen Sie seine Doktrin an, dann werden auch Sie in der Lage sein, eigene Situationen und Strategien zu erschaffen und diese zu Ihrem Vorteile zu nutzen.

Sollten Sie seinen Doktrinen keine Beachtung schenken, können Sie nur darauf hoffen, dass Glück Ihnen zum Erfolg verhilft.



ISBN 9781499698800



9 781499 698800

90000 >

