

Sun Zi

# Die Kunst des Krieges



Meister Sun, um 544 – 496 v. Chr., chinesischer  
General, Militärstrategie und Philosoph.

Harro von Senger, geb. 1944, Schweizer Jurist und  
Sinologe.

Sun Zi

---

DIE KUNST  
DES KRIEGES

Aus dem Chinesischen  
übersetzt und kommentiert von  
Harro von Senger

RECLAM 



SUN ZI



## 1. Kapitel

---

### KALKÜLE<sup>1</sup>

1.1. Meister Sun sagt: Ein Krieg<sup>2</sup> ist eine wichtige Angelegenheit<sup>3</sup> eines Landes<sup>4</sup>. Als Schauplatz von Tod oder Leben und als Weg in den Fortbestand oder in den Untergang eines Landes kann man es sich nicht leisten, einen Krieg, bevor man ihn führt, nicht einer äußerst sorgfältigen Untersuchung zu unterziehen.

1.2. Daher<sup>5</sup> durchleuchtet man vor einem Krieg sie, nämlich die Konfliktparteien, anhand von fünf grundlegenden Bereichen und vergleicht sie anhand von Kalkülen über sieben mit den fünf grundlegenden Bereichen zusammenhängende Faktoren miteinander, um deren für den Kriegsausgang entscheidende Verhältnisse zu ergründen. Der erste Bereich heißt »Weg«, der zweite heißt »Himmel«, der dritte heißt »Erde«, der vierte heißt »Feldherr«, und der fünfte heißt »Gesetz«. Der rechte Weg im Sinne einer guten Landesführung bewirkt Eintracht zwischen der Bevölkerung und dem Oberhaupt des Landes. Daher ist die Bevölkerung imstande, zusammen mit ihm zu sterben, und sie ist imstande, zusammen mit ihm zu leben, beides, ohne sich gegen ihn aufzulehnen. »Himmel« steht für Yin und Yang im Sinne von Tag und Nacht, klarem oder regneri-

Zu der abwechselnd schwarzen und dezent grauen Schrift s. »Zu dieser Ausgabe«, S. 84.

schem Wetter und von gewissen Geländebedingungen und dergleichen, für Kälte und Hitze und die Reihenfolge der Jahreszeiten. »Erde« bezieht sich auf Anhöhen und Tiefland, nahe und ferne Gebiete, gefahrvolle und leicht zugängliche Orte, weite und enge Räume, todbringendes und das Überleben sicherndes Gelände. »Feldherr« steht für fünf Tugenden, nämlich 1. listkundige Weisheit<sup>6</sup>; 2. Glaubwürdigkeit; 3. Güte<sup>7</sup>; 4. Kühnheit und 5. Strenge. »Gesetz« steht für militärrechtliche Bestimmungen<sup>8</sup> über die Truppenordnung, die militärischen Dienstwege und -pflichten sowie die Aufsicht über die militärischen Versorgungsgüter. Es gibt keinen Feldherrn, der nicht von diesen fünf Bereichen gehört hätte. Aber nur der Feldherr, der über sie gründlich Bescheid weiß, wird siegen. Wer über sie nicht gründlich Bescheid weiß, wird nicht siegen.

Daher vergleicht man sie, also die Konfliktparteien, in einem weiteren Schritt anhand von Kalkülen über sieben mit den fünf grundlegenden Bereichen zusammenhängende Faktoren miteinander, um deren für den Kriegsausgang entscheidende Verhältnisse zu ergründen: 1. Welcher Landesherr verfügt über den besseren Weg der Landesführung? 2. Welcher Feldherr verfügt über die größeren Fähigkeiten? 3. Wer erlangt die günstigeren Bedingungen in den Bereichen Himmel und Erde? 4. Wer vollzieht das Gesetz und die Befehle wirksamer? 5. Wer verfügt über die stärkeren Waffen und die kraftvollere Schar von Männern für die Nachschub- und Trossarbeiten<sup>9</sup>? 6. Wessen Soldaten sind besser ausgebildet? 7. Wessen Belohnungen und Strafen sind klarer und gradliniger? Ich weiß gestützt auf diese sieben Vergleiche, wer siegen und wer verlieren wird.

Wenn der Feldherr<sup>10</sup> auf meinen aufgrund der oben erwähnten Abklärungen festgelegten Kriegsplan hört und

man ihn einsetzt, wird man bestimmt siegen. Ihn sollte man behalten. Wenn der Feldherr auf meinen Kriegsplan nicht hört und man ihn dennoch einsetzt, dann wird man bestimmt eine Niederlage erleiden. Ihn sollte man entlassen.<sup>11</sup>

1.3. Wenn der aufgrund der oben erwähnten Abklärungen festgelegte Kriegsplan Nutzen verheißt und vom Feldherrn auch schon erhört worden ist, dann gestaltet dieser günstige Konstellationen<sup>12</sup> als zusätzliche äußere Beihilfen für dessen möglichst reibungslose Umsetzung.<sup>13</sup> Günstige Konstellationen gestaltet er dadurch, dass er ständig auf den eigenen Nutzen ausgerichtete Abwägungen hinsichtlich der sich laufend verändernden Umstände vornimmt und gestützt darauf flexibel lagegerechte Entscheidungen trifft und umsetzt.<sup>14</sup>

Der im Vorfeld<sup>15</sup> und während eines Krieges beschrittene Weg ist ein mit List<sup>16</sup> gepflasterter Weg. Daher greift man zur Gestaltung günstiger Konstellationen dem Feind gegenüber beispielsweise<sup>17</sup> zu folgenden Strategemen<sup>18</sup>.

1. Ist man zu etwas fähig, beispielsweise zu einem Waffengang, dann spiegelt man ihm Unfähigkeit vor.
2. Will man etwas einsetzen, dann spiegelt man ihm dessen Nichteinsatz vor.
3. Will man etwas in der Nähe unternehmen, dann spiegelt man ihm eine Aktion in der Ferne vor.
4. Will man etwas in der Ferne unternehmen, dann spiegelt man ihm eine Aktion in der Nähe vor.
5. Ist er auf einen Vorteil erpicht, dann lockt man ihn mit einem Köder in die Irre.
6. Bricht bei ihm wegen oder ohne Fremdeinwirkung ein Chaos aus, dann bemächtigt man sich seiner.
7. Ist er voll gerüstet, dann wappnet man sich gegen ihn.
8. Ist er stark, dann weicht man ihm aus.
9. Ist er jähzornig, dann reizt man ihn zu unüberlegtem Handeln<sup>19</sup>.
10. Ist er kleinmütig,

macht man ihn überheblich<sup>20</sup>. 11. Ist er ausgeruht, dann ermüdet man ihn.<sup>21</sup> 12. Ist er geeint, dann spaltet man ihn.<sup>22</sup> Um stets Herr der Lage und im Besitz der Initiative zu sein, greift man ihn zu dem Zeitpunkt und an der Stelle an, wann und wo er unvorbereitet ist, und tritt zu dem Zeitpunkt und an der Stelle auf den Plan, wann und wo er es nicht erwartet.<sup>23</sup> Diese Art des Vorgehens ist ein Schlüssel zum Sieg des Feldherrn, er sollte sich ihrer aus der jeweiligen Situation heraus auf biegsame Weise bedienen und kann sie daher nicht vorher starr festlegen und verbreiten.

1.4. Wer nun aufgrund der vor dem Kriegsausbruch im Ahnentempel<sup>24</sup> vorgenommenen Kalküle<sup>25</sup> als Sieger erscheint, ist derjenige, der mehr Berechnungsstäbchen<sup>26</sup> erlangt. Wer aufgrund der vor dem Kriegsausbruch im Ahnentempel vorgenommenen Kalküle nicht als Sieger erscheint, ist derjenige, der weniger Berechnungsstäbchen erlangt. Wer viel und weitsichtig plant, wird siegen. Wer wenig und oberflächlich plant, wird nicht siegen. Umso mehr droht eine Niederlage demjenigen, der überhaupt nicht plant.<sup>27</sup> Für einen künftigen Krieg gilt, dass, wenn ich ihn auf diese Weise, also anhand der fünf Bereiche und der sieben Faktoren, betrachte, sich Sieg und Niederlage als voraussehbar erweisen.

## KRIEGSVORKEHRUNGEN<sup>1</sup>

2.1. Meister Sun sagt: Allgemein gilt gemäß den Regeln betreffend den Armeeinsatz: Wenn tausend leichte Kampfwagen, tausend schwere Nachschubwagen und hunderttausend panzerbewehrte Soldaten ins Feindesland verlegt und über tausend Meilen hinweg Verpflegung transportiert werden, dann belaufen sich die hierfür im Inland und auf dem auswärtigen Kriegsschauplatz anfallenden Kosten, die Auslagen infolge des Einsatzes von Gesandten und Beratern zum Schmieden von Bündnissen und zur Isolierung des Feindes, die Ausgaben für fäulnishemmende Werkstoffe wie Leim und Lack für Waffen und Geräte und die Aufwendungen für die Wartung von Wagen und Rüstungen auf täglich tausend Goldstücke. Nur dann, wenn man diese Kosten auf sich nimmt, ist der Feldherr in der Lage, eine hunderttausend Mann starke Armee aufzubieten.

2.2. Bei deren Einsatz für einen Krieg sollte der Feldherr auf einen schnellen Sieg Wert legen. Denn wenn der Krieg zu lange dauert, dann ermatten die Soldaten und erlahmt die Kampfkraft der Armee, und wenn sie eine Stadt angreift, dann werden die Kräfte ausgezehrt. Setzt man die Armee während eines auswärtigen Kriegszuges allzu lange der Sonnenglut, dem Frost, dem Sturm und dem Regen und weiteren Unbilden aus, dann reichen die Ausgaben des Landes nicht aus. Wenn die Soldaten ermattet, die Stoß-

kraft der Armee erlahmt, die Kräfte des Landes ausgelaugt und dessen Güter aufgebraucht worden sind, dann werden feindliche Lehnsfürsten diese missliche Lage ausnützen und das durch den Krieg erschöpfte Land angreifen. Obwohl dessen Herrscher über noch so weise Berater verfügen mag, dürfte er dann nicht in der Lage sein, diese schlimmen Auswirkungen zum Guten zu wenden. Daher hat man in einem Krieg schon von törichter Eile<sup>2</sup> gehört, aber noch nie hat man eine schlaue langdauernde Kriegführung erlebt.<sup>3</sup> Dass ein Krieg lange andauert und das Land davon einen Nutzen hat, das hat es noch nie gegeben.

2.3. Wenn man daher nicht in vollem Umfang über den möglichen Schaden infolge des Gebrauchs einer Streitmacht Bescheid weiß, dann vermag man auch nicht in vollem Umfang über den Nutzen infolge des Gebrauchs einer Streitmacht Bescheid zu wissen. Wer sich gut im Gebrauch einer Streitmacht versteht, hebt Soldaten nicht ein zweites Mal aus, sondern erreicht aufgrund vorgängiger Kalküle dank seiner eigenen ein Mal ausgehobenen überlegenen Streitmacht einen schnellen Sieg beziehungsweise ergänzt die eigenen Truppen allenfalls durch Kriegsgefangene. Er lässt nicht wiederholt Lebensmittel zur Feldtruppe hintransportieren. Er beschafft sich die Ausrüstung, die er braucht, im eigenen Land, den Proviant stellt er im Feindesland sicher, daher kann er die Verpflegung der Streitmacht ausreichend gewährleisten.

Ein Grund für die Verarmung eines Landes infolge eines Truppeneinsatzes sind die Ferntransporte für die Armee. Werden Ferntransporte durchgeführt, dann verarmen die Träger der hundert Familiennamen<sup>4</sup>. Händler in der Nähe der Armee verkaufen Güter zu teuren Preisen. Werden die

Waren teuer verkauft, dann wird bei einem lang dauernden Krieg das Vermögen der Armee aufgebraucht. Wenn das Vermögen der Armee aufgebraucht ist, dann ist die Erhebung von Militärsteuern und die Beanspruchung von Fronddiensten<sup>5</sup> dringend erforderlich. An der Front sind die Kräfte erschöpft und die Güter aufgebraucht, und im Landesinneren<sup>6</sup> herrscht gähnende Leere in den Häusern der wohlhabenden Familien. Die Ausgaben der Träger der hundert Familiennamen haben zur Folge, dass sie sieben Zehntel ihres Vermögens verlieren. Die Ausgaben des öffentlichen Haushaltes, wie für den Ersatz beschädigter Kriegswagen, die Auswechslung von ausgezehrten Pferden, die Herstellung von Panzern<sup>7</sup> und Schutzhelmen<sup>8</sup>, Pfeilen und Bogen, die Wiederherstellung von Hellebarden<sup>9</sup>, Speeren und Schilden, für Zugochsen und große Wagen, haben eine Vermögenseinbuße um sechs Zehntel zur Folge. Daher wird sich der weise Feldherr<sup>10</sup> unbedingt die Verpflegung im Feindesland beschaffen. Wenn man eine Zhong-Maßeinheit von beim Feind beschaffter Nahrung isst, dann entspricht dies zwanzig Zhong-Maßeinheiten von aus unserem Land an die Front transportierter Nahrung. Braucht man eine Shi-Maßeinheit Futter, das man im Feindesland beschafft hat, so entspricht dies zwanzig Shi-Maßeinheiten Futter, die man aus unserem Land an die Front transportiert hat.

Will man, dass die Soldaten den Feind töten, dann muss man ihren Hass anstacheln. Will man, dass die Soldaten Nutzgüter des Feindes erbeuten, muss man sie mit Hab und Gut belohnen. Werden daher in einem mit Kriegswagen ausgefochtenen Waffengang zehn und mehr Kriegswagen erbeutet, belohnt man jenen Soldaten, der zuerst einen Wagen erbeutet hat, und dann wechselt man die feindli-