



Sunzi
Die
Kunst des
Krieges

it

Die rund 2500 Jahre alte Schrift *Die Kunst des Krieges* ist das weltweit einflußreichste Handbuch der Kriegführung. Napoleon soll sie ebenso studiert haben wie Mao Tse-tung, und noch in Zeiten des globalen politischen und wirtschaftlichen Wettbewerbs berufen sich viele auf die hier beschriebenen Strategien.

Sunzi war ein Zeitgenosse des Konfuzius. In *Die Kunst des Krieges* beschreibt er die Grundmuster von Konflikten, für deren Lösung der Krieg immer nur als *ultima ratio* gilt. Er behandelt die wesentlichen Aspekte der Kriegführung von der Planung und Bewertung bis zur strategischen Nutzung von Raum, Zeit und Gelände sowie den taktischen Regeln im Gefecht, wobei der Aufklärung und der Täuschung besonderes Gewicht zukommt.

Die vorliegende Ausgabe wurde aus dem chinesischen Urtext übertragen. Sie ist die erste wissenschaftlich fundierte und vollständige Übersetzung des Textes ins Deutsche, die auch die jüngsten archäologischen Funde berücksichtigt, aus denen sich ein veränderter Textkorpus ergibt.

Sunzi wurde um ca. 500 v. Chr. in der Provinz Shandong/China geboren. Er war erfolgreicher General und Militärstrategie. Seine Abhandlung *Die Kunst des Krieges* gilt als frühestes und bis heute bekanntestes Werk zu Strategie und strategischer Kriegführung.

insel taschenbuch 4061

Sunzi

Die Kunst des Krieges





*Das Schriftzeichen bing zeigt zwei Hände,
die eine Streitaxt halten. Als pars pro toto kann
es dann Soldat und Armee, aber auch Krieg
und Kriegführung heißen.*

SUNZI
Die Kunst des Krieges

Aus dem Chinesischen übertragen
und mit einem Nachwort versehen von

Volker Klöpsch

Insel Verlag

insel taschenbuch 4061

Erste Auflage 2011

Insel Verlag Berlin 2011

© Insel Verlag Frankfurt am Main und Leipzig 2009

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung durch
Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie,
Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung
des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer
Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Vertrieb durch den Suhrkamp Taschenbuch Verlag

Umschlaggestaltung: bürosüd, München

Satz: Hümmer GmbH, Waldbüttelbrunn

Druck: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Printed in Germany

ISBN 978-3-458-35761-2

I 2 3 4 5 6 – 16 15 14 13 12 11

INHALT

I. Die Bewertung der Lage	11
II. Die Kriegführung	14
III. Die Planung des Angriffs	17
IV. Die Formation	21
V. Die Schlagkraft	24
VI. Die Leere und die Fülle	27
VII. Das Gefecht	31
VIII. Die neun Wechselfälle	37
IX. Der Marsch	39
X. Die Beschaffenheit des Geländes	45
XI. Die neun Geländearten	49
XII. Der Angriff mit Feuer	56
XIII. Der Einsatz von Spionen	59

Anhang

Sima Qian: Biographie des Sunzi	65
Anmerkungen	71
Nachwort	85
Die Zeit	88
Der Autor	104
Das Werk	109
Zur Text- und Wirkungsgeschichte	119
Zur Übersetzung	125
Zeittafel	131
Aussprachehinweise	132
Literaturangaben	134

Die Kunst des Krieges

I. DIE BEWERTUNG DER LAGE

Der Krieg ist für jeden Staat ein Ereignis von großer Bedeutung. Er ist der Ort, der über Leben und Tod entscheidet, er ist der Weg, der das Überleben sichert oder in den Untergang führt. Unumgänglich ist es, ihn eingehend zu untersuchen.

Wer zu einer sachlichen Bestandsaufnahme gelangen will, läßt sich von fünf Gesichtspunkten leiten und wägt eine Reihe von Voraussetzungen ab:

erstens die Moral,
zweitens das Klima,
drittens das Gelände,
viertens die Führung
und fünftens die Ordnung.

Die Moral bewirkt, daß das Volk sich mit dem Herrscher im Einvernehmen befindet. Nur so wird es auf Leben und Tod für ihn eintreten und allen Gefahren trotzen.

Das Klima wird bestimmt durch Dunkel und Helligkeit, Kälte und Hitze sowie den Gang der vier Jahreszeiten.

Das Gelände liegt hoch oder niedrig, fern oder nah, zeigt sich unwegsam oder zugänglich, weiträumig oder beengt, verheißt Tod oder Leben.

Die Führung verkörpert Weisheit, Glaubwürdigkeit, Menschlichkeit, Tapferkeit und Strenge.

Die Ordnung umfaßt die Organisation der Truppen, die Zuweisung der Verantwortlichkeiten und die Beherrschung der Logistik.

Mit diesen fünf Dingen ist jeder Heerführer vertraut,

doch nur wer sie wirklich beherzt, wird siegreich bleiben, und wer sie mißachtet, wird unterliegen.

Wer zu einer klaren Bestandsaufnahme gelangen will, wägt eine Reihe von Voraussetzungen ab, indem er fragt:

Welcher Herrscher hat die Moral auf seiner Seite?

Welcher Feldherr verfügt über die größeren Fähigkeiten?

Für welche Seite sprechen Klima und Gelände?

Wer setzt die Gesetze und Befehle durch?

Wer gebietet über die stärkeren Truppen?

Wessen Offiziere und Mannschaften sind besser ausgebildet?

Auf welcher Seite sind Lohn und Strafe einsichtiger geregelt?

Daran erkenne ich den Sieger und den Verlierer.

Der Feldherr, der meiner Bewertung folgt, wird im Einsatz siegreich bleiben, und er wird das Kommando behalten. Der Heerführer, der meiner Bewertung nicht folgt, wird im Einsatz unterliegen, und ihm wird das Kommando entzogen.

Nach der Abwägung der Vorteile heißt es daraus eine Schlagkraft aufbauen, die zusätzliche Wirkung verspricht. »Schlagkraft« bedeutet, die eigenen Kräfte ganz nach Gunst der Verhältnisse in die Waagschale zu werfen.

Die Kriegführung gehorcht dem Prinzip der Täuschung. Der Fähige gibt sich daher den Anschein der Unfähigkeit, Einsatzbereitschaft gibt sich den Anschein von Zurückhaltung, Nähe gibt sich den Anschein von Ferne, und Ferne gibt sich den Anschein von Nähe.

Wer auf Gewinn aus ist, wird geködert,
wer sich ungeordnet zeigt, wird überrumpelt,
wer massiert auftritt, gegen den wappnet man sich,

wer stark ist, dem wird ausgewichen,
wer reizbar ist, wird provoziert,
wer sich zurückhaltend zeigt, wird zur Überheblichkeit
verleitet,

wer ausgeruht ist, wird zermürbt,
und wo Eintracht herrscht, wird Zwietracht gesät.

Der Angriff erfolgt, wo keine Vorkehrungen getroffen
sind, der Vorstoß kommt, wenn der Gegner ihn nicht er-
wartet.

Das sind für den Militärstrategen die Schlüssel zum Er-
folg, die allerdings nicht starr im vorhinein übertragbar
sind.

Wer vor dem Kampf bei den Berechnungen des Tempel-
orakels einen hohen Wert erreicht, dessen Zeichen stehen
auf Sieg; wer bei diesen Berechnungen jedoch einen niedri-
gen Wert erreicht, dessen Zeichen deuten auf eine Nieder-
lage. Wenn der hohe Wert den Sieg verspricht und der nied-
rige Wert die Niederlage, um wieviel hoffnungsloser sieht
es dann für denjenigen aus, der gar keinen Wert aufweist!

So betrachtet werden Sieg und Niederlage vorhersehbar.

II. DIE KRIEGFÜHRUNG

Die Regeln für den militärischen Einsatz besagen: Wenn tausend Kampf- und Transportwagen zum Einsatz kommen, hunderttausend gewappnete Männer in Marsch gesetzt und Lebensmittel über tausend Meilen transportiert werden, summieren sich die Kosten für die Front und die Etappe, die Ausgaben für die Abgesandten, die Materialien für die Instandhaltung sowie die Pflege und Wartung der Wagen und Geräte auf tausend Stück Gold am Tag. Nur mit diesem Aufwand läßt sich eine Armee mit hunderttausend Mann in Bewegung setzen.

Ihr Einsatz zielt auf den baldigen Sieg. Läßt der Erfolg auf sich warten, ermüden die Truppen, und die Kampfmoral leidet. Die Belagerung einer Stadt erschöpft die Kräfte, und ausgedehnte Feldzüge belasten die Ressourcen eines Staates.

Sind die Truppen ermüdet und ist die Kampfmoral geschwächt, sind die Kräfte am Ende und die Ressourcen erschöpft, nutzen die Lehnsfürsten eine solche Schwäche und erheben sich. Selbst mit größter Umsicht lassen sich derlei böse Folgen nicht mehr beheben.

Es heißt daher, daß selbst der unbedarfte Feldherr auf einen schnellen Erfolg aus ist; noch nie hat man erlebt, daß ein geschickter Befehlshaber einen Feldzug in die Länge gezogen hätte. Daß ein Staat Nutzen aus einem langwierigen Krieg gezogen hätte, ist noch nie dagewesen.

Wer sich über den Schaden eines militärischen Einsatzes nicht völlig im klaren ist, der vermag auch den Nutzen eines solchen Einsatzes nicht vollständig zu begreifen.

Wer sich auf die Kriegführung versteht, hebt kein zweites Mal Truppen aus und fordert nicht dreifach Nachschub an. Die Ausrüstung führt er aus der Heimat mit, doch mit Nahrung versorgt er sich im Feindesland. Auf diese Weise wird die Armee stets ausreichend versorgt sein.

Wenn ein Staat durch militärische Unternehmungen verarmt, liegt das an den langen Nachschubwegen. Eine Armee über größere Entfernungen zu versorgen, läßt die Bevölkerung verarmen.

Im Umfeld einer Armee steigen die Preise. Wenn die Preise steigen, zehrt das die Habe der Bevölkerung auf, und wenn die Habe der Bevölkerung aufgezehrt ist, wird die Last der Abgaben und Frondienste um so drückender.

Sind erst die Kräfte erschöpft und die Güter verbraucht, herrscht Leere in den Häusern und Höfen des Landes. Sieben Zehntel des Besitzes der Bevölkerung gehen verloren, und auch von den öffentlichen Finanzen werden sechs Zehntel aufgewendet für beschädigte Wagen und ausgezehrte Pferde, Rüstungen und Helme, Armbrüste und Pfeile, Lanzen und Schilde, Fronochsen und schwere Gespanne.

Daher ist der weise Feldherr bemüht, sich auf Kosten des Feindes zu verpflegen. Ein Fuder Verpflegung aus den Händen des Feindes wiegt zwanzig Fuder an eigenem Proviant auf; ein Zentner Futter kommt zwanzig Zentnern aus eigenen Vorräten gleich.

Das, was den Feind tötet, ist die Wut, und was ihm Verluste zufügt, ist die Aussicht auf Beute. Werden also im Kampf der Wagen mehr als zehn Fahrzeuge erobert, erhalten diejenigen eine Belohnung, die den ersten erobert haben.

Die Flaggen werden gewechselt und die Wagen in die

eigenen Reihen eingliedert. Die Gefangenen sind gut zu behandeln und zu versorgen. Das nennt man durch den Sieg über die Feinde an eigener Stärke gewinnen.

Im Krieg zählt nur der rasche Sieg und nicht der langwierige Kampf.

Der Feldherr, der sich auf den Krieg versteht, lenkt die Geschicke des Volkes und bestimmt über das Wohl und Wehe des Staates.



Darstellung eines Kampfwagens aus der Zeit der Streitenden Reiche. Zu erkennen sind vier Pferde, ein Wagenlenker, ein Kämpfer und die sich im Fahrtwind biegenden Flaggen. Rechts daneben eine frühe Form des Schriftzeichens qi für »Fahne«, »Flagge«.

III. DIE PLANUNG DES ANGRIFFS

Die Regeln für den militärischen Einsatz besagen:

Die Eroberung eines heilen Landes ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt seine Zerstörung.

Die Unterwerfung einer heilen Armee ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt ihre Zerschlagung.

Die Übernahme eines heilen Bataillons ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt seine Vernichtung.

Die Übernahme einer heilen Kompanie ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt ihre Vernichtung.

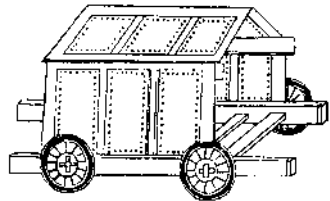
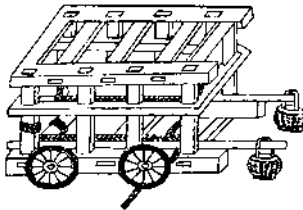
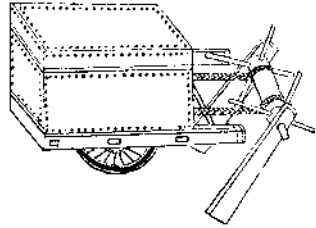
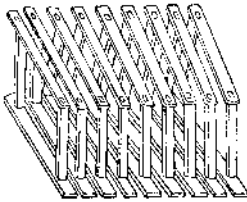
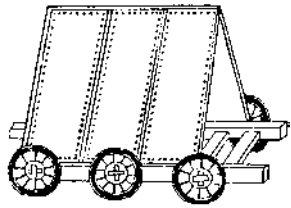
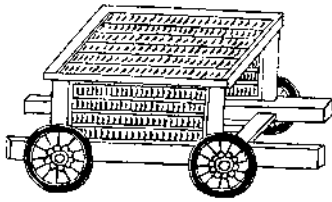
Die Übernahme einer heilen Gruppe ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt ihre Vernichtung.

Daher ist nicht derjenige der Inbegriff der Tüchtigkeit, der in hundert Schlachten hundert Siege erringt, sondern derjenige, der sich die Truppen des Gegners ohne Kampf unterwirft.

Als die höchste Kriegskunst gilt es, die Strategie des Gegners zu bekämpfen, danach kommt die Bekämpfung der Allianzen, wieder danach die Bekämpfung der Truppen und erst am Ende der Angriff auf die befestigten Städte.

Die Belagerung von befestigten Städten sollte nur erfolgen, wenn keine andere Wahl bleibt. Drei Monate dauert es, die Schutzschilder und die Sturmwagen herzustellen sowie die Geräte zur Erstürmung aufzubauen, und weitere drei Monate nimmt es in Anspruch, die Wälle aufzuschütten.

Weiß der Feldherr seinen Ärger nicht zu zügeln und treibt er seine Soldaten gleich Ameisen die Mauern hinan, mag ein Drittel der Männer fallen, ohne daß die befestigte Stadt



Leitern und Wagen wurden zur Erstürmung befestigter Städte verwendet. Der von Sunzi erwähnte Sturmwagen (fenwen) ist unten rechts abgebildet.

genommen wird. Derlei Unheil ergibt sich bei Belagerungen.

Wer sich auf die Kriegführung versteht, unterwirft die Armeen, ohne Schlachten zu schlagen, erobert die Städte, ohne sie zu belagern, und zerstört die fremden Reiche, ohne sich auf endlose Kämpfe einzulassen. Er führt seine Feldzüge als Bewahrer. Dann behalten die Truppen ihre Kampfkraft, und der Gewinn kann als vollkommen gelten. All das sind die Regeln für die Planung des Angriffs.

Die Regeln der Kriegführung besagen:

Zehnfach überlegene Kräfte umzingeln den Feind,
fünffach überlegene Kräfte greifen ihn an,
doppelt so starke Kräfte teilen ihn,
gleich starke Kräfte stellen ihn zum Kampf,
schwächere Kräfte bleiben in Verteidigungsstellung
und gänzlich unterlegene gehen ihm aus dem Wege.

Die Unbeweglichkeit der zahlenmäßig kleineren Streitmacht führt unweigerlich in die Gefangenschaft des zahlenmäßig überlegenen Gegners.

Der Feldherr ist der Stützpfeiler des Staates. Steht dieser robust, bleibt der Staat stark; zeigt er Risse, wird der Staat verfallen.

Drei Wege gibt es, auf denen der Herrscher Unheil über seine Armee bringen kann:

Er ordnet den Vormarsch oder Rückzug der Truppen an, ohne zu wissen, daß sie zu Vormarsch oder Rückzug nicht in der Lage sind. Dies heißt der Armee Fesseln anlegen.

Er mischt sich in die Verwaltung der Armee ein, ohne die Gegebenheiten in der Armee zu kennen. Dies führt zur Verwirrung der Offiziere wie der Mannschaften.

Er greift in die Vergabe der militärischen Ämter ein, ohne

die soldatischen Anforderungen zu kennen. Dies hat die Verunsicherung der Offiziere wie der Mannschaften zur Folge.

Ist die Armee erst einmal verwirrt und verunsichert, wächst die Bedrohung durch die Lehensfürsten. Dies heißt die eigenen Truppen in Unruhe versetzen und den Sieg des Gegners herbeiführen.

An fünf Dingen läßt sich der Sieg vorhersagen:

Es siegt die Seite, die weiß, wann zu kämpfen ist und wann nicht.

Es siegt die Seite, die sich auf die zahlenmäßige Über- oder Unterlegenheit der Truppen einzustellen weiß.

Es siegt die Seite, auf der Vorgesetzte und Untergebene von einem Willen beseelt sind.

Es siegt die Seite, die vorbereitet auf einen unvorbereiteten Gegner trifft.

Es siegt die Seite, auf der die militärische Führung fähig ist und der Herrscher nicht eingreift.

Dies sind die fünf Wege, um den Sieg vorherzusagen.

Daher heißt es: Wer den Gegner kennt und sich selbst, wird in hundert Schlachten nicht in Not geraten. Wer den Gegner nicht kennt, sondern nur sich selbst, wird das eine Mal siegen, das andere Mal unterliegen. Wer aber weder den Gegner kennt noch sich selbst, der wird in jeder Schlacht unweigerlich geschlagen werden.