

# DIE KUNST

INSEL



SUNZI

# DES KRIEGES



*Die Kunst des Krieges* ist das weltweit einflussreichste Handbuch der Kriegsführung und Konfliktlösung. Napoleon und Mao Tse-tung haben es studiert, ebenso wie Steve Jobs und Bill Gates. Sunzi, Zeitgenosse des Konfuzius und erfolgreicher Militärstratege, beschrieb schon vor über 2500 Jahren die Grundmuster von Konflikten, für deren Lösung der Krieg immer nur als letztes Mittel gilt. Seine Gedanken und strategischen Überlegungen sind beeindruckend zeitlos – und dienen bis heute als Leitfaden für Wirtschaft, Politik und Management ebenso wie für den privaten Lebensbereich.

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

Volker Klöpsch, geboren 1948, studierte Germanistik, Anglistik und Vergleichende Literaturwissenschaft in Freiburg, Berlin und Salamanca sowie Sinologie in Peking, Shanghai und Heidelberg. Er lehrte an der Taiwan-Universität in Taipeh und an der Universität Köln. Heute ist er als Übersetzer und Herausgeber tätig.

# SUNZI

# DIE KUNST DES KRIEGES

Aus dem Chinesischen übertragen  
und mit einem Nachwort versehen  
von Volker Klöpsch

INSEL VERLAG

Erste Auflage 2026

© der deutschsprachigen Ausgabe 2009,

Insel Verlag Anton Kippenberg GmbH & Co. KG, Berlin

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch eine Nutzung des Werks

für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG vor.

Umschlaggestaltung: zero-media.net, München

Satz: Satz-Offizin Hümmer GmbH, Waldbütelbrunn

Druck: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN 978-3-458-64577-1

Insel Verlag Anton Kippenberg GmbH & Co. KG

Torstraße 44, 10119 Berlin

[info@insel-verlag.de](mailto:info@insel-verlag.de)

[www.insel-verlag.de](http://www.insel-verlag.de)

## INHALT

I.	Die Bewertung der Lage . . . . .	11
II.	Die Kriegsführung . . . . .	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

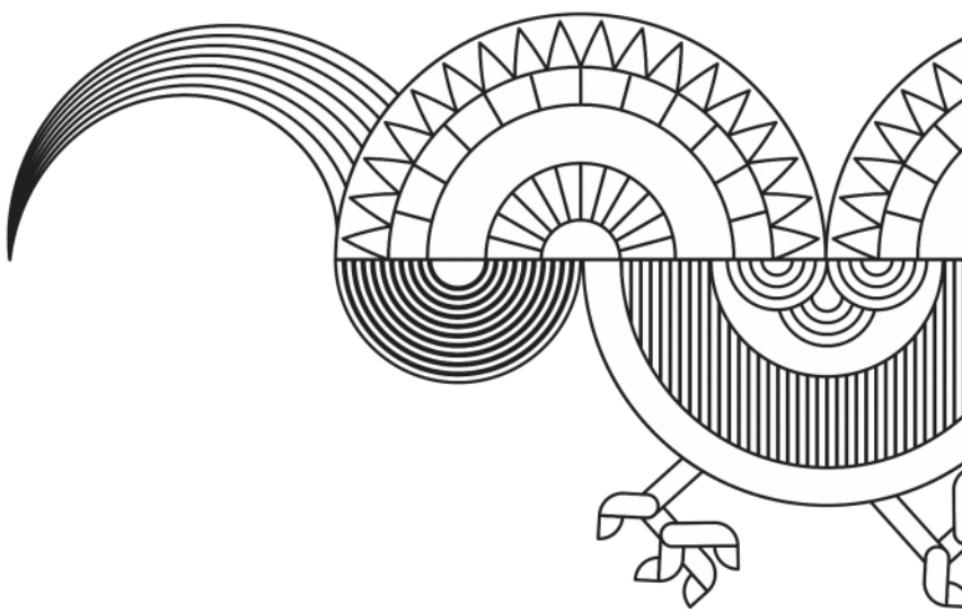
Sima Qian: Biographie des Sunzi . . . . .	65
Anmerkungen . . . . .	71
Nachwort . . . . .	85
Die Zeit . . . . .	88
Der Autor . . . . .	104
Das Werk . . . . .	109
Zur Text- und Wirkungsgeschichte . . . . .	119
Zur Übersetzung . . . . .	125
Zeittafel . . . . .	131
Aussprachehinweise . . . . .	132
Literaturangaben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



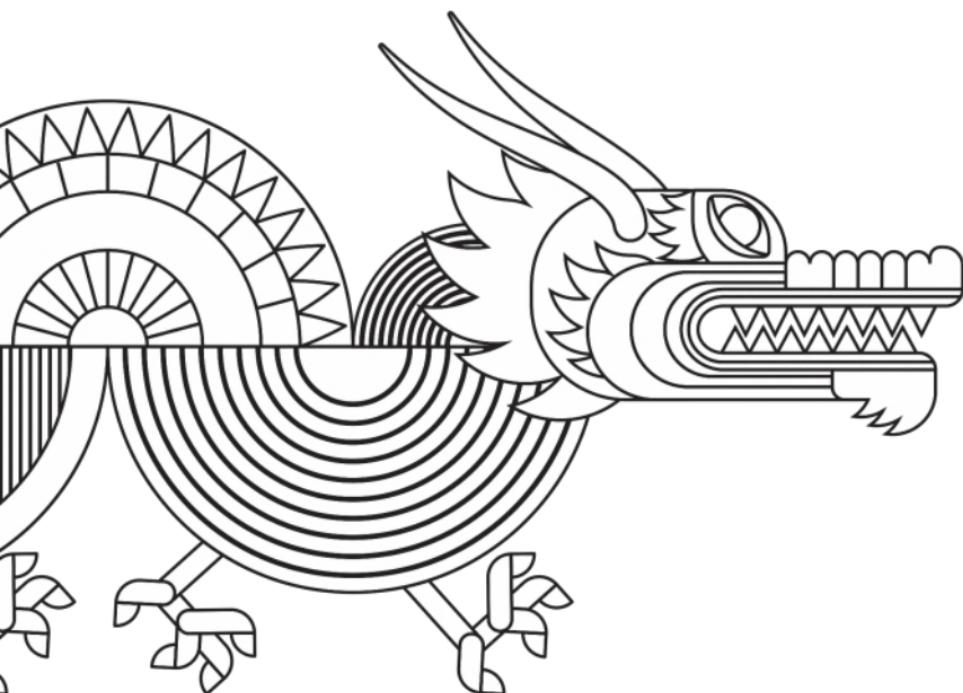


兵 兵 兵 兵 兵

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



# 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 wählt 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 einstehen 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 beherzigt, 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 aufzubauen, die zusätzliche Wirkung verspricht. »Schlagkraft« bedeutet, die eigenen Kräfte ganz nach Gunst der Verhältnisse in die Waagschale zu werfen.

Die Kriegsführung 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 erwartet.

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

Wer vor dem Kampf bei den Berechnungen des Tempelorakels einen hohen Wert erreicht, dessen Zeichen stehen auf Sieg; wer bei diesen Berechnungen jedoch einen niedrigen Wert erreicht, dessen Zeichen deuten auf eine Niederlage. Wenn der hohe Wert den Sieg verspricht und der niedrige 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 Lehnsherren 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 Kriegsführung 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 eingegliedert. 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.

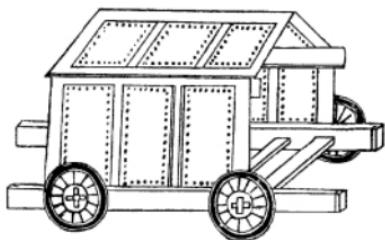
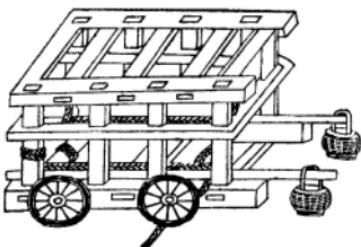
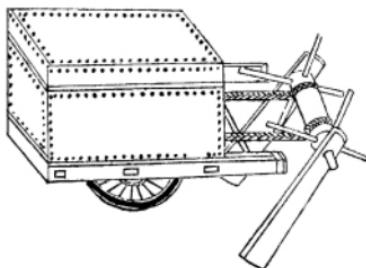
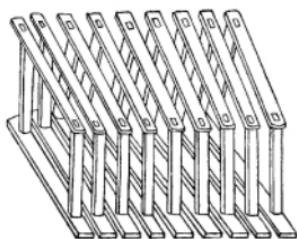
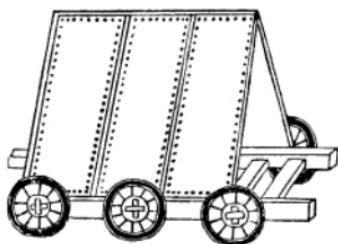
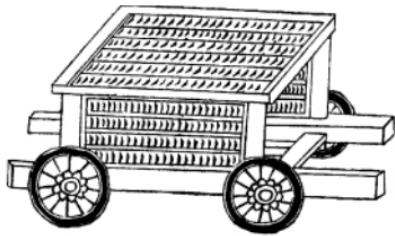
Die Übernahme einer heilen Gruppe ist das oberste Ziel; nachrangig bleibt ihre Vernichtung.

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 Schutzhilfe 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 Kriegsführung 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 Kriegsführung 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