

The background of the entire page is a photograph of the Terracotta Army in Xi'an, China. The image shows a dense group of life-sized clay soldiers standing in rows, wearing detailed armor and carrying spears. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the terracotta.

SUN TZU - SUN PIN



# L'arte della guerra

L'edizione completa  
dell'antica arte cinese  
della guerra

**BIBLIOTECA**  
**NERI POZZA**

## INDICE

Piani strategici	3
Combattere la guerra	4
Attacco secondo stratagemmi	6
Disposizioni tattiche	7
Uso dell'energia	8
Punti di forza e di debolezza	10
La manovra	12
Nove variazioni	14
Il movimento delle truppe	15
Configurazioni del terreno	18
Nove situazioni	20
Attacco col fuoco	25
Uso delle spie	26

## Capitolo 1

### Piani strategici

1. La guerra è di vitale importanza per lo stato.
2. E' materia di vita o di morte; è una scelta che può condurre alla salvezza o alla rovina. E' pertanto un argomento di studio e di riflessione che in nessun modo può essere trascurato.
3. L'arte della guerra si fonda su cinque fattori.
4. Questi fattori sono: il Tao (fattore morale), il Cielo (fattore climatico e atmosferico), la Terra (fattore morfologico), il Comando, la Dottrina (Addestramento e logistica).
5. Il Tao implica che il popolo sia in completa armonia con il sovrano, così da seguirlo senza riguardo per la vita e senza perdersi d'animo di fronte al pericolo.
6. Il Cielo significa: la notte ed il giorno, il freddo ed il caldo, le epoche e le stagioni.
7. La Terra riguarda: le distanze, grandi e piccole; i pericoli e la sicurezza; il terreno aperto ed i passaggi stretti; le possibilità di vita e di morte.
8. Il Comando riguarda chi esercita l'autorità e il comandante deve possedere le virtù della conoscenza, della sincerità, della benevolenza, del coraggio e della fermezza (severità).
9. La Dottrina riguarda: la suddivisione dell'armata in reparti e la loro assegnazione agli ufficiali; il controllo delle strade attraverso cui i rifornimenti raggiungono l'armata; le spese militari.
10. Ogni comandante deve avere familiarità con questi cinque fattori, li deve osservare quando prede le decisioni e cerca di assicurarsi le condizioni (più favorevoli) sul campo: sarà vittorioso colui che li conosce mentre fallirà colui che non li conosce.
11. Quando si deve decidere e si cerca di determinare le condizioni dell'azione militare, bisogna usare questi principi come punti di riferimento nel seguente modo:
  - a. in quale dei due stati regna l'armonia del Tao?
  - b. quale dei due generali ha maggiore abilità?
  - c. chi ha in suo favore i vantaggi derivanti dal Cielo e dalla Terra?
  - d. da quale parte la dottrina è più rigorosamente osservata?
  - e. quale armata è più forte?
  - f. da quale parte si trovano gli ufficiali e gli uomini meglio addestrati?
  - g. in quale armata c'è maggiore uniformità di comportamento nel ricompensare e nel punire?
12. Per mezzo di queste sette considerazioni si può prevedere la vittoria e la sconfitta.
13. Il comandante che presta ascolto a questi consigli, e agisce in conformità ad essi, sarà vittorioso: è necessario lasciare il comando ad uno così. Il

comandante che non vi presta ascolto, e non agisce conformemente ad essi, sarà sconfitto: non gli si deve affidare il comando.

14. Mentre prende coscienza del vantaggio che gli deriva da questi consigli, un comandante deve anche essere pronto ad approfittare di ogni circostanza favorevole al di là delle regole generali.

15. Infatti i piani devono essere sempre modificati in funzione delle circostanze.

16. La condotta della guerra si fonda sempre sull'inganno.

17. Quando si è in grado di attaccare, si deve apparire incapaci; quando si muovono le truppe, bisogna sembrare inattivi; quando si è vicini al nemico, bisogna fare in modo che egli creda che si è molto lontani; quando si è lontani, il nemico deve crederci vicini. Lanci esche per ingannare il nemico: fingi disordine, ad esempio, ed annientalo.

18. Se il nemico è forte in ogni settore, è necessario essere pronti a tenergli testa; ma se è superiore in forze, è meglio evitarlo.

19. Se il comandante nemico è di temperamento collerico, cerca di irritarlo: fingendoti debole, aumenterai la sua arroganza.

20. Se cerca un po' di riposo, non dargli tregua. Se le sue forze sono unite, fa in modo di separarle.

21. Attaccare il nemico dove è impreparato; mostrarsi dove non se lo aspetta.

22. Questi stratagemmi militari, che conducono alla vittoria non devono essere divulgati (né previsti rigidamente) prima della guerra.

23. Il comandante vincente resta a lungo nella sua tenda a fare molti calcoli prima dello scontro.

24. Se un comandante perde la battaglia, significa semplicemente che, prima, non ha meditato a sufficienza. Molta riflessione porta alla vittoria; poca riflessione porta alla sconfitta. E' prestando attenzione a questo che, conoscendo chi si conforma a questa regola e chi non, si può prevedere il vincitore e lo sconfitto.

## Capitolo 2

### **Combattere la guerra**

1. In una guerra, quando sia necessario allestire un migliaio di carri leggeri e altrettanti carri pesanti per centomila soldati, equipaggiati con mezzi sufficienti per trasportarli a cento miglia, la spesa complessiva per il mantenimento degli uomini e tutto il materiale ammonta a mille pezzi d'argento al giorno

2. Quando si è impegnati in un conflitto, se la vittoria tarda a venire, le armi degli uomini cominciano a spuntarsi ed il loro ardore diminuisce. Se poi si assedia una città (e la vittoria tarda a venire), si rischia di esaurire le proprie forze.

3. Se la campagna militare si protrae a lungo, le risorse dello stato finiranno per non bastare a sostenere lo sforzo.
4. Quando le armi sono spuntate, l'ardore spento, lo sforzo esaurito, le finanze esauste, è facile che appaiano pretendenti al potere per trarre vantaggio dalla difficile situazione del sovrano. Allora nessun uomo, per quanto saggio, sarà capace di evitare l'inevitabile.
5. Perciò, se talvolta si è udito dei danni provocati dalla fretta in guerra, la bravura non è mai stata associata al lungo protrarsi delle operazioni.
6. Non c'è esempio di stato che abbia tratto beneficio da una guerra prolungata.
7. Solo chi è interamente a conoscenza dei demoni della guerra può capire fino in fondo il vantaggio che può ricavare tirandola per le lunghe.
8. Il comandante esperto non ha bisogno di procedere alla chiamata di una seconda leva e non carica due volte i suoi carri.
9. Il materiale di guerra deve essere portato dal proprio paese, ma le vettovaglie devono essere reperite in territorio nemico. Così l'armata avrà cibo sufficiente per i suoi bisogni.
10. Lo stato si impoverisce quando deve sostenere il nutrimento di un esercito lontano e l'invio di vettovaglie ottenute per mezzo di requisizioni impoverisce il popolo.
11. La vicinanza di un esercito provoca l'aumento dei prezzi, e gli alti prezzi spazzano via i mezzi di sussistenza del popolo.
12. Quando i mezzi di sussistenza sono esauriti, i contadini sono afflitti da pesanti tassazioni
13. Con questa perdita di sostanze e diminuzione delle forze, le case del popolo saranno spogliate interamente e i tre decimi dei redditi andranno in fumo.
14. Intanto il governo spenderà i quattro decimi delle sue entrate per sostituire i carri da battaglia rotti, i cavalli uccisi, armature, armi, archi e frecce, materiali protettivi vari, animali da tiro e relativi carriaggi.
15. Per tutti questi motivi bisogna rifornirsi presso il nemico. Un carro di provviste preso al nemico vale venti dei nostri, e parimenti un picul del suo foraggio ne vale venti delle nostre scorte.
16. In vista della battaglia, per quanto riguarda l'uccidere i nemici, i nostri uomini devono essere incitati all'odio; essi devono credere che trarranno un vantaggio (diretto e immediato) dalla sconfitta del nemico e che riceveranno una ricompensa.
17. Nella battaglia tra i carri, quando dieci o più siano stati presi al nemico, si dovrà ricompensare coloro che per primi li hanno catturati. Le nostre insegne devono poi essere sostituite a quelle del nemico e quei carri uniti ai nostri. I prigionieri devono essere trattati con generosità e trattiene.
18. Questo è il principio in base al quale si accresce la nostra forza diminuendo quella dell'avversario.
19. In guerra l'obiettivo è la vittoria, non le lunghe campagne.

20. Così bisogna riconoscere che il generale che comprende la natura della guerra ha nelle sue mani il destino del popolo e dello stato.

### Capitolo 3 **Attacco secondo stratagemmi**

1. Dichiarata la guerra, il risultato ideale è di prendere intero ed intatto il paese nemico. Danneggiarlo o distruggerlo non è altrettanto buono. Del pari, è meglio catturare un'armata, o un reggimento, o una compagnia, o un distaccamento intatti piuttosto che distruggerli.
2. Perciò combattere e vincere cento battaglie non è prova di suprema eccellenza: la suprema abilità consiste nel piegare la resistenza (volontà) del nemico senza combattere.
3. Pertanto ciò che è di suprema importanza in guerra è sconvolgere la strategia del nemico; in secondo luogo bisogna distruggere le sue alleanze; in terzo luogo bisogna attaccare il suo esercito.
4. La peggiore scelta è quella di attaccare (assediare) le città fortificate. Attacca le città fortificate solo quando non c'è alternativa. La preparazione di veicoli corazzati, di tettoie e macchine da assedio varie richiede infatti almeno tre mesi; erigere terrapieni contro le mura porta via altri tre mesi.
5. Sei il comandante è incapace di controllare la propria impazienza e ordina ai suoi uomini di lanciarsi all'attacco come formiche brulicanti, un terzo di essi verrà ucciso senza che la città venga espugnata. Questi sono gli effetti disastrosi di un assedio.
6. L'abilità del comandante consiste nel piegare le forze del nemico senza alcun combattimento, nell'impadronirsi delle città senza assediarle, nel conquistare lo stato nemico senza lunghe operazioni militari.
7. Con le sue forze ancora intatte, egli potrà puntare al controllo dell'impero e così, senza perdere un solo uomo, il suo trionfo sarà completo. Questa è l'arte della strategia offensiva.
8. La regola in guerra è questa: se le nostre forze sono superiori nella misura di dieci a uno, basterà circondare il nemico che si arrenderà senza combattere; se sono di cinque a uno, bisognerà attaccarlo con la certezza della vittoria; se doppie di numero, dividi in due l'armata del nemico.
9. Se c'è parità di forze si può dare battaglia; se si è chiaramente inferiori di numero, bisogna evitare il nemico; se si è del tutto inferiori in ogni settore, è necessario disimpegnarsi. Benché una piccola forza possa sostenere un ostinato combattimento, alla fine viene vinta da una forza più grande.
10. Il comandante (e l'esercito) è il baluardo dello stato: se è perfetto in ogni sua parte, lo stato è forte e sicuro; se presenta delle lacune, lo stato è debole.
11. Tre sono i modi in cui un esercito può essere condotto al disastro:
  - a. ordinando di avanzare, o di ritirarsi, ignorando il fatto che esso non è in grado di eseguire l'ordine;

- b. dirigendo un'armata con le stesse leggi con cui si governa uno stato, ignorando quindi le situazioni specifiche che prevalgono in un corpo militare: ciò disorienta gli ufficiali;
  - c. utilizzando senza competenza gli ufficiali e senza rispettare il principio dell'adattamento alle circostanze: ciò scuote la fiducia dei soldati.
12. Quando l'armata è irrequieta e diffidente, sorgono certamente difficoltà con gli altri sovrani. Ciò è espresso dal detto: "La confusione nell'esercito conduce alla vittoria del nemico".
13. I principi fondamentali che conducono alla vittoria sono cinque:
- a. vince chi sa quando è il momento di combattere e quando è il momento di non combattere;
  - b. vince chi sa come condurre tanto un esercito superiore quanto un esercito inferiore;
  - c. vince chi ha un esercito animato dallo stesso spirito in tutte le sue parti.
  - d. Vince chi, essendo sempre pronto, sa cogliere il nemico impreparato;
  - e. Vince chi dispone di comandanti competenti al riparo dalle ingerenze del sovrano. La vittoria riposa sulla conoscenza di questi cinque principi.
14. Perciò vale il detto: se conosci il nemico e conosci te stesso, non devi temere il risultato di cento battaglie. Se conosci te stesso ma non il nemico, per ogni vittoria ottenuta potrai subire anche una sconfitta. Se non conosci né il nemico né te stesso, soccomberai in ogni battaglia.

#### Capitolo 4 **Disposizioni tattiche**

1. I buoni comandanti del tempo antico pensavano anzitutto al modo di evitare la sconfitta, poi aspettavano l'occasione per battere il nemico.
2. Se evitare la sconfitta riposa nelle nostre capacità, l'occasione per sconfiggere il nemico viene fornita dal nemico stesso.
3. Ma il comandante che riesce ad evitare la sconfitta, non per questo è necessariamente in grado di battere il nemico.
4. Perciò vale il detto: uno può sapere come vincere senza per questo vincere.
5. Per evitare la sconfitta si ricorre alle tattiche difensive; per vincere si ricorre alle tattiche offensive.
6. Si rimane sulla difensiva quando le forze sono appena sufficienti; per attaccare bisogna disporre di forze più che sufficienti.
7. L'abile comandante sfrutta tutti i vantaggi del terreno nella difesa; nell'attacco piomba sul nemico come un fulmine dal cielo. Da un lato egli ha la capacità di proteggersi; dall'altro lato ha la capacità di conseguire una vittoria completa.
8. Prevedere una vittoria che anche il primo venuto può conseguire (per lo squilibrio manifesto esistente tra le due forze opposte) non è il massimo dell'abilità.

9. Né è il massimo dell'abilità vincere una battaglia ed essere universalmente proclamato "esperto" poiché non ci vuole molta forza per tosare il pelo autunnale, né è indice di udito fine udire il rumore del tuono.
10. Nei tempi antichi, coloro che erano definiti esperti combattenti erano quelli che non solo vincevano, ma vincevano con facilità (senza grosse perdite, avendo costretto il nemico nelle condizioni più sfavorevoli).
11. Le autentiche vittorie non portano reputazione per la tattica adottata né credito per il coraggio dimostrato (in un combattimento sanguinoso).
12. L'eccellente combattente vince le battaglie senza commettere errori. Non fare errori significa che, qualunque cosa faccia, si assicura la vittoria: egli vince un nemico che è già battuto.
13. Un tale comandante si pone in una posizione nella quale è impossibile essere sconfitti e non si lascia sfuggire l'attimo decisivo per annientare il nemico.
14. Così un esercito vittorioso è tale prima ancora di combattere mentre un esercito destinato alla sconfitta si batte senza speranza di vittoria.
15. Il comandante esperto, coltivando il Tao e applicando la Dottrina, ha nelle sue mani il successo.
16. Nel rispettare la Dottrina, questo è l'ordine: primo, lo spazio; secondo, la quantità; terzo, il calcolo; quarto, la comparazione; quinto, le possibilità di vittoria.
17. L'apprezzamento dello spazio è in funzione del terreno; l'apprezzamento della quantità deriva dalle misurazioni; i calcoli si fondano sulle misurazioni; la composizione (delle forze) deriva dai calcoli; la vittoria si fonda sulla comparazione.
18. Un'armata vittoriosa opposta ad una sconfitta è come il peso di una libbra posta su un piatto della bilancia contro un singolo chicco posto sull'altro piatto.
19. L'assalto di un esercito vittorioso è come l'erompere improvviso di una massa d'acqua racchiusa in un bacino profondo cento braccia.

## Capitolo 5 Uso dell'energia

1. La gestione di una grande forza militare si effettua con gli stessi criteri con cui si guidano pochi uomini: basta dividerla in reparti.
2. Combattere al comando di una grande armata è come combattere alla testa di una piccola: è solo necessario istituire contrassegni e segnali.
3. Per mezzo di manovre dirette ed indirette ci si assicura che tutte le truppe, restando compatte, siano in grado di opporsi all'urto dell'attacco nemico.
4. La forza d'urto di un'armata che si lancia all'attacco si deve paragonare a quella di un sasso che colpisce un uovo: questo risultato si ottiene per mezzo della conoscenza dei punti deboli e dei punti forti.



5. In ogni battaglia, il metodo diretto si usa per giungere allo scontro; ma il metodo indiretto è indispensabile per conseguire la vittoria.
6. Le tecniche del metodo indiretto, se efficacemente applicate, sono inesauribili come il cielo e la terra, senza fine come la corrente dei fiumi e dei ruscelli; come il sole e la luna, esse tramontano solo per sorgere ancora; come le quattro stagioni, passano solo per tornare di nuovo.
7. Non vi sono più di cinque note musicali, ma la loro combinazione produce una varietà sterminata di melodie.
8. Non vi sono più di cinque colori semplici, ma in combinazione essi producono più tinte di quante ne possiamo mai aver viste.
9. Non vi sono più di cinque sapori fondamentali, ma la loro combinazione ha prodotto più gusti di quanti ne possiamo mai assaggiare.
10. In battaglia non vi sono più di due metodi di attacco: diretto ed indiretto. Ma questi due, in combinazione, danno luogo ad una infinita serie di possibili manovre.
11. Il metodo diretto ed il metodo indiretto rinviano continuamente l'uno all'altro. E' come muoversi lungo una circonferenza: non c'è un punto di inizio e non c'è un punto finale. Nessuno può esaurire le possibilità derivanti dalle loro combinazioni.
12. L'attacco delle truppe è come un torrente impetuoso che trascina anche i massi lungo il suo percorso.
13. La qualità delle decisioni è come il fulmineo e preciso attacco di un falco che colpisce e abbatte la preda.
14. Perciò il buon comandante deve essere terribile nello sferrare l'attacco e rapido nel decidere.
15. L'energia può essere paragonata al momento in cui si tende la corda di un arco; la decisione, al momento in cui la corda viene lasciata.
16. In mezzo alla confusione ed al tumulto della battaglia può sembrare che regni il disordine più completo. In mezzo alla confusione ed al caos, la disposizione dei reparti può apparire senza logica, ma questo può essere utile per evitare la sconfitta.
17. Il disordine simulato postula infatti una perfetta disciplina; una paura simulata postula il coraggio; una debolezza simulata postula la forza.
18. Nascondere l'ordine sotto un manto di disordine; dissimulare il coraggio sotto l'apparenza del timore: ciò presuppone una riserva nascosta di energia. Mascherare la forza con la debolezza: questi sono i risultati cui mirano le disposizioni tattiche.
19. Così, uno che è pronto a cogliere il nemico quando è in movimento, assume falsi comportamenti che confonderanno le idee al nemico.
20. Per disorientare il nemico, è meglio colpirlo con un corpo di uomini scelti mentre è in marcia.
21. Il comandante esperto mira all'effetto dell'energia combinata (dei due metodi) e non chiede troppo ai singoli individui poiché è abile nello scegliere gli uomini giusti e nell'impegnare l'energia combinata.

22. Quando egli applica il principio dell'energia combinata, i suoi soldati sono come massi o tronchi che rotolano. E' nella natura di un tronco o di un masso restare immobile quando è in piano, e muovendosi quando è in discesa. Se è squadrato, resta fermo, ma se è arrotondato, rotola verso il basso.

23. Così l'energia che sanno suscitare i buoni comandanti è come l'attimo in cui una pietra rotonda precipita da un'altura di cento piedi.

## Capitolo 6

### **Punti di forza e di debolezza**

1. Chi prende posizione sul terreno per primo, si troverà più fresco per la battaglia; chi arriva per secondo sul campo e deve predisporre frettolosamente per lo scontro, sarà più stanco.

2. Il bravo comandante impone quindi la sua volontà al nemico e non consente che sia questo a dettarla a lui.

3. Si concedono vantaggi al nemico se gli si permette di prendere posizione a suo gradimento; gli si infliggono danni se gli si impedisce di muoversi liberamente.

4. Pertanto se il nemico manovra in tranquillità, bisognerà disturbarlo; se è ben rifornito di cibo, si cercherà di tagliargli i viveri; se è tranquillamente accampato, lo si dovrà costringere a muoversi.

5. Bisogna apparire improvvisamente in luoghi dove il nemico sarà costretto ad allestire in fretta una difesa. Per ottenere questo effetto di sorpresa, è necessario giungere rapidamente nei luoghi in cui non si è attesi.

6. Un'armata può percorrere grandi distanze senza difficoltà se procede attraverso un paese dove non sono presenti forze militari nemiche.

7. Per essere sicuri del successo dei propri attacchi, è necessario assalire soltanto i posti che non sono difesi. Per restare tranquilli al riparo delle proprie difese, è necessario attestarsi su posizioni inattaccabili.

8. Perciò è abile nell'attacco quel comandante il cui avversario non sa cosa difendere; ed è abile nella difesa quel comandante il cui avversario non sa che cosa attaccare.

9. Oh, arte divina della sottigliezza e della segretezza! Per tuo mezzo impariamo ad essere invisibili e a non essere uditi, e così possiamo tenere il destino del nemico nelle nostre mani.

10. Si può avanzare ed essere assolutamente irresistibili se si attaccano i punti deboli del nemico; per ritirarsi e mettersi in salvo, in caso di inseguimento, è però indispensabile che i propri spostamenti siano più rapidi di quelli del nemico.

11. Quando si vuole provocare la battaglia, il nemico può essere costretto allo scontro anche se è riparato dietro alti bastioni e profondi fossati: basterà attaccare altri luoghi, obbligandolo a soccorrerli.

12. Se invece non si desidera combattere, si può impedire al nemico di venire a contatto anche se le linee dell'accampamento sono appena tracciate sul terreno: è sufficiente ricorrere a qualche stratagemma che risulti incomprensibile al nemico.
13. Per scoprire le posizioni del nemico, e rimanere nel contempo invisibili, bisognerà tenere le forze concentrate e obbligare il nemico a dividere le sue.
14. Il principio è quello di formare un solo corpo compatto mentre il nemico deve essere frazionato. Così ci sarà un "intero" contrapposto a parti separate, e questo significa che saranno i "molti" contro i "pochi".
15. Questo principio consente ad una forza inferiore di attaccarne una superiore e di metterla in difficoltà.
16. Non bisogna far scoprire il luogo dove si intende dare battaglia: in tal modo il nemico sarà costretto a prepararsi contro un possibile attacco in diversi punti. Con le sue forze così divise in parecchi luoghi, si potrà affrontare in ogni punto una massa nemica proporzionalmente ridotta.
17. Volendo rafforzare l'avanguardia, il nemico indebolirà le retrovie; se rafforzerà queste, indebolirà quelle; se rafforzerà l'ala sinistra, indebolirà la destra; se rafforzerà l'ala destra, indebolirà la sinistra. Se spedisce rinforzi dappertutto, in ogni luogo sarà debole.
18. L'inferiorità numerica deriva quindi dalla necessità di prepararsi contro possibili attacchi (in più luoghi); la superiorità numerica deriva dal costringere l'avversario a fare questi preparativi.
19. Deciso il luogo ed il momento della battaglia, si ha tempo per predisporre il concentramento delle forze fin dalle più grandi distanze.
20. Ma se né il momento né il luogo dello scontro sono noti, allora l'ala sinistra sarà incapace di soccorrere la destra, e l'ala destra parimenti sarà incapace di soccorrere la sinistra; l'avanguardia non potrà soccorrere la retroguardia, e viceversa. E questo sarà tanto più vero quanto più distanti tra loro sono le diverse parti dell'armata: da un po' meno di cento li a soltanto pochi li.
21. Sebbene secondo le mie stime i soldati di Yueh superino i nostri per numero, questo di per sé non garantisce loro la vittoria. Dico perciò che la vittoria può essere creata poiché se il nemico è più numeroso, si può evitare il combattimento.
22. Bisogna scoprire i piani del nemico e stimare quante siano le sue probabilità di successo.
23. Riuscendo a stanare il nemico, si scoprono le ragioni della sua attività o della sua inattività. Costringendolo a rivelare se stesso, si mettono a nudo i suoi punti deboli.
24. Bisogna sempre confrontare accuratamente l'armata che si ha di fronte con la propria per dedurre in quale forza è superiore e in quale è inferiore.
25. Nel prendere le decisioni tattiche, la prima preoccupazione sia quella di tenerle segrete. Se le decisioni restano nascoste, sono al riparo dall'attività delle spie e dalle macchinazioni delle menti più acute.

26. La gente comune non può capire come la vittoria possa ottenersi dalle mosse stesse del nemico.
27. Se tutti possono vedere le manovre concrete per mezzo delle quali un vince, nessuno può vedere il grande disegno per mezzo del quale la vittoria si realizza.
28. Bisogna evitare la ripetizione delle tattiche che hanno già dato la vittoria una volta; le decisioni devono essere suggerite dall'infinita varietà delle circostanze.
29. Le tattiche militari sono infatti simili all'acqua che nel suo corso naturale scorre dai luoghi più elevati e si precipita verso il basso.
30. Così, in guerra, la regola è di evitare ciò che è forte e di colpire ciò che è debole.
31. Come l'acqua traccia il suo corso secondo la natura del terreno dove scorre, così il comandante pianifica la sua tattica vittoriosa in rapporto al nemico che ha di fronte.
32. Perciò, come l'acqua non mantiene una forma costante, così in guerra non vi sono situazioni immutabili.
33. Colui che è in grado di modificare i suoi piani, adattandoli all'avversario, e perciò ottiene la vittoria, può essere definito un condottiero divino.
34. I cinque elementi (acqua, fuoco, legno, metallo, terra) infatti, non sono ugualmente distribuiti; le quattro stagioni si susseguono una dopo l'altra. Ci sono giorni corti e giorni lunghi; la luna cresce e decresce.

## Capitolo 7

### **La manovra**

1. In guerra, il comandante riceve il comando dal sovrano.
2. Radunata l'armata e concentrato le forze, il comandante ne deve fondere ed armonizzare gli elementi prima di iniziare le operazioni.
3. Effettuato l'addestramento, il comandante inizia le manovre, compito difficilissimo. La difficoltà consiste nel mutare in diritto ciò che è tortuoso e lo svantaggio in vantaggio.
4. Dopo aver sviato il nemico, prende una lunga e tortuosa strada e, pur essendo partiti dopo di lui, raggiunge l'obiettivo per primo: questo dimostra la conoscenza dell'artificio della deviazione.
5. Manovrare con un'armata (ben addestrata) è vantaggioso; manovrare con una moltitudine indisciplinata è molto dannoso.
6. Se si aspetta, per cogliere un vantaggio, di poter guidare un'armata perfettamente equipaggiata, c'è il rischio di arrivare tardi. D'altra parte, abbandonare il campo con una colonna leggera a quello scopo, implica il sacrificio di equipaggiamenti e di scorte.
7. Se un comandante ordina ai suoi uomini di prendere la loro roba e, a marce forzate, senza soste né di giorno né di notte, coprendo il doppio della distanza (normale) tutto d'un fiato, fa percorrere loro un centinaio di miglia

per strappare un vantaggio, i luogotenenti di tutte e tre le sue divisioni cadranno nelle mani del nemico.

8. Gli uomini più resistenti resteranno davanti, gli stanchi cadranno nelle retrovie, e in tal modo solo un decimo dell'armata giungerà a destinazione.

9. Se invece si marcia per cinquanta miglia per avere la meglio sul nemico, si perderà per strada il comandante della prima divisione, e solo la metà delle forze raggiungerà l'obiettivo.

10. Ma se si percorrono trenta miglia in vista dello stesso obiettivo, arriveranno i due terzi dell'armata.

11. Se ne deduce che senza equipaggiamento, senza provviste e senza basi di rifornimento, un'armata è perduta.

12. Non si devono concludere alleanze fino a che non si è informati sulle intenzioni dei vicini.

13. Il comandante non deve far muovere l'armata sino a quando non ha familiare l'aspetto del paese: montagne e foreste, luoghi favorevoli alle imboscate e precipizi, paludi e forme della vegetazione.

14. Ma il comandante sarà incapace di utilizzare i vantaggi naturali senza fare uso di guide locali.

15. In guerra, la simulazione è la via per il successo. Inoltre si deve agire solo quando c'è un reale vantaggio da conseguire.

16. Il comandante deve lasciarsi guidare dalle circostanze nel decidere se concentrare o dividere le truppe.

17. L'armata sia veloce come il vento e compatta come la foresta; nelle irruzioni e nel saccheggio sia come il fuoco; nel tenere le posizioni sia inamovibile come la montagna.

18. I piani del comandante siano oscuri ed impenetrabili come la notte affinché, quando si muove, arrivi come il fulmine.

19. Saccheggiando una contrada, il comandante lasci che il bottino sia diviso tra i suoi uomini e quando conquista un nuovo territorio lo divida in settori a vantaggio della truppa.

20. Riflettere a lungo prima di compiere una mossa.

21. Sarà vittorioso chi ha appreso l'artificio della deviazione. Tale è l'arte della manovra.

22. Il Libro della direzione dell'armata raccomanda: sul campo di battaglia gli ordini gridati a voce non giungono abbastanza lontano; ne deriva la necessità di gong e tamburi. Né possono essere visti abbastanza chiaramente oggetti ordinari; ne deriva la necessità di vessilli e bandiere.

23. Gong e tamburi, vessilli e bandiere: questi sono i mezzi per cui le orecchie e gli occhi delle milizie vengono attirati in un punto particolare.

24. Solo così la moltitudine forma un corpo compatto: né il coraggioso che avanza né il codardo che arretra restano isolati. Questa è l'arte di dirigere grandi masse di uomini.

25. Nel combattimento notturno bisognerà fare grande uso di segnali luminosi e di tamburi; nel combattimento diurno, di vessilli e bandiere: essi sono gli strumenti per influenzare gli occhi e le orecchie delle armate.
26. Un'intera armata può essere privata del suo spirito combattivo e un comandante può perdere l'autocontrollo.
27. Lo spirito di un soldato è più vivace all'alba; a mezzogiorno comincia a vacillare; a sera, la sua mente è concentrata solo sul desiderio di tornare al campo.
28. Un buon comandante evita quindi di attaccare il nemico quando il suo spirito è più vivace, ma lo attacca quando esso vacilla ed inclina al ritorno. Questa è l'arte di studiare gli stati d'animo.
29. Conservando la disciplina e la calma, si può mostrare disordine vociando confusamente in prossimità del nemico. Questa è l'arte dell'autocontrollo.
30. Essere vicini all'obiettivo mentre il nemico è ancora lontano; aspettare con calma mentre il nemico si affatica e si agita; essere sazi mentre il nemico è affamato. Questa è l'arte di amministrare le proprie forze.
31. Astenersi dall'intercettare un nemico i cui vessilli siano in perfetto ordine; astenersi dall'attaccare un'armata disposta in calmo e fiducioso ordine di battaglia. Questa è l'arte di studiare le circostanze.
32. E' un assioma della dottrina militare il non avanzare in salita contro un nemico, né opporsi ad esso quando cala da un'altura.
33. Non inseguire un nemico che finge la fuga; non attaccare soldati agguerriti.
34. Non accettare le esche offerte dal nemico. Non interferire con un'armata che torna a casa.
35. Quando circondi un'armata, lasciale una via di fuga; non pressare troppo duramente un nemico disperato.
36. Questa è l'arte della guerra.

## Capitolo 8

### **Nove variazioni**

1. In guerra, il comandante riceve il comando dal sovrano, raduna l'armata e concentra le forze.
2. Quando è in un paese ostile, non pone l'accampamento. In un paese dove grandi strade si incrociano, si congiunge con gli alleati. Non indugia in luoghi pericolosamente isolati. Se accerchiato, deve uscirne con uno stratagemma, ma se si trova in posizione disperata, deve combattere.
3. Ci sono strade che non devono essere seguite, eserciti che non devono essere attaccati, città che non devono essere assediate, posizioni che non devono essere contrastate, ordini del sovrano che non devono essere eseguiti.
4. Il comandante che conosce a fondo i vantaggi che derivano dalle varianti tattiche sa come guidare le truppe.

5. Colui che non li conosce, anche se è consapevole della condizione del terreno, non sarà capace di trasformare questa conoscenza in un profitto concreto.
6. Lo stratega che non è versato nell'arte di modificare i piani, anche se conosce i Cinque Vantaggi, non riuscirà a fare il miglior uso dei suoi uomini.
7. Perciò un comandante giudizioso, nel mettere a punto i suoi piani, tiene conto delle condizioni di vantaggio e delle condizioni di svantaggio.
8. Se l'aspettativa del vantaggio è temperata in questo modo, possiamo avere successo nel realizzare la parte essenziale dei piani.
9. Se, parimenti, nel mezzo di una situazione difficile siamo sempre pronti a sfruttare un improvviso vantaggio, potremo tirarci fuori dalle difficoltà.
10. Bisogna indebolire i comandanti nemici infliggendogli perdite, provocando il disordine tra essi, tenendoli costantemente impegnati, offrendogli seducenti allettamenti e facendoli correre da un luogo all'altro.
11. L'arte della guerra insegna a fare assegnamento non sull'eventualità che il nemico non venga, ma sulla nostra preparazione a riceverlo; non sulla eventualità che esso non attacchi, ma piuttosto sul fatto che abbiamo reso invincibile la nostra posizione.
12. Un comandante può cadere in cinque pericolosi errori:
  - a. l'avventatezza, che conduce al disastro;
  - b. la codardia, che conduce alla cattura (dell'armata);
  - c. il temperamento irascibile, che può essere esasperato dalle provocazioni;
  - d. un eccessivo senso dell'onore, che cede a un eccesso di scrupolo;
  - e. un eccesso di sollecitudine per gli uomini, che lo espone alla preoccupazione e all'ansia.
13. Questi sono i cinque tratti inconfondibili di un condottiero inadatto al comando.
14. Quando un'armata è sconfitta ed il suo comandante ucciso, la causa potrà essere individuata tra questi cinque errori. Che essi siano oggetto di profonda meditazione.

## Capitolo **Il movimento delle truppe**

1. Quanto alle operazioni militari in terreno montagnoso, si ricordi di attraversare rapidamente le montagne e di prendere posizione in prossimità delle valli.
2. Accamparsi in posizione elevata e sul versante assolato. Evitare di combattere procedendo in salita.
3. Dopo aver attraversato il fiume, è opportuno allontanarsi abbastanza da esso.

4. Quando una forza nemica attraversa un fiume, non bisogna attaccarla quando è (ancora tutta) in mezzo al guado. Sarà meglio aspettare, per scatenare l'attacco, che una metà raggiunga la riva.
5. Se si è impazienti di combattere, non si dovrebbe andare ad incontrare il nemico vicino ad un fiume da attraversare.
6. Ormeggia le tue imbarcazioni a monte di quelle del nemico. Non muoverti controcorrente per incontrare il nemico.
7. Nell'attraversare le paludi, la sola preoccupazione sia di lasciarle al più presto e senza indugio.
8. Se si è obbligati a combattere nel mezzo di una palude, si cerchi di posizionarsi con le spalle addossate ad un gruppo di alberi.
9. In una contrada asciutta e pianeggiante bisogna occupare una posizione facilmente accessibile con il terreno in salita sulla destra e alle spalle così che il pericolo venga di fronte e la salvezza sia dietro.
10. Queste quattro regole della conoscenza militare permisero all'Imperatore Giallo di vincere molti nemici.
11. Tutti gli eserciti preferiscono il terreno elevato a quello basso e le zone assolate a quelle ombrose.
12. Se hai cura dei tuoi uomini e ti accampi su un terreno solido e asciutto, l'armata sarà libera dai disagi di ogni specie, e questo significa vittoria.
13. Quando arrivi su una collina o un'altura, occupa il versante assolato, con il pendio direttamente alle spalle. Così potrai nello stesso tempo agire per il benessere dei soldati e utilizzare i vantaggi naturali del terreno.
14. Quando, a causa di grandi piogge, un fiume che desideri guada è gonfio e vorticoso, aspetta che si calmi e si abbassi il livello.
15. Bisogna allontanarsi il più rapidamente possibile e tenersi lontano da una zona nella quale ci sono dirupi scoscesi con torrenti che scorrono in mezzo, profonde gole, posti isolati, boschi intricati, pantani e crepacci.
16. Mentre ci troviamo lontani da siffatti luoghi, dovremmo viceversa spingervi il nemico: se noi li abbiamo di fronte, il nemico dovrebbe averli alle spalle.
17. Se nelle vicinanze dell'accampamento ci fosse un paese, stagni circondati da erbe acquatiche, profondi canneti o boschi con fitto sottobosco, tutti questi luoghi dovrebbero essere accuratamente perlustrati poiché sono quelli dove uomini nascosti o insidiose spie stanno di solito in agguato.
18. Quando il nemico è vicino e rimane tranquillo, vuol dire che si fida della forza naturale della posizione (che occupa).
19. Quando il nemico si tiene a distanza e cerca di provocare lo scontro, tradisce il desiderio che l'altra parte avanzi.
20. Se il luogo in cui il nemico è accampato è di facile accesso, vuol dire che sta tendendo un tranello.
21. Movimento tra gli alberi di una foresta indica che il nemico sta avanzando. La scoperta di qualcosa di insolito in mezzo all'erba fitta significa che il nemico vuole renderci sospettosi.



22. Un improvviso mutamento di direzione nel volo degli uccelli tradisce un'imboscata. La fuga di animali indica che sta iniziando un attacco improvviso.
23. Quando si vede una nube di polvere alzarsi in forma di colonna, è segno che avanzano i carri; quando la nube è bassa e sparsa su una larga superficie, indica l'avvicinarsi della fanteria. Quando la nube si estende in diverse direzioni, vuol dire che alcuni reparti sono stati mandati a raccogliere legna per il fuoco. Poche nubi di polvere che si muovono avanti e indietro, segnalano che l'armata si sta accampando.
24. Pochi ordini gridati e accompagnati da intensi preparativi sono segno che il nemico sta per avanzare. Un linguaggio violento, come se si volesse ordinare un attacco, indica invece che il nemico si appresta a ritirarsi.
25. Quando i carri leggeri appaiono per primi e prendono posizione sulle ali, è segno che il nemico si sta predisponendo per la battaglia.
26. Proposte di pace non accompagnate da giuramento indicano un tranello.
27. Quando i soldati segnano rumorosamente il passo e restano inquadrati nei ranghi, significa che è arrivato il momento critico..
28. Quando si vedono alcuni soldati avanzare ed altri arretrare, c'è sotto qualche inganno.
29. Quando i soldati in piedi stanno un po' inclinati appoggiandosi alle lance, vuol dire che sono deboli per insufficienza di nutrimento.
30. Se quelli che sono stati mandati ad attingere acqua cominciano immediatamente a bere, vuol dire che l'armata sta soffrendo la sete.
31. Se c'è un vantaggio che il nemico potrebbe facilmente ottenere ma non fa alcuno sforzo per conseguirlo, significa che i soldati sono esausti.
32. Se si vedono svolazzare da ogni parte gli uccelli, significa che il luogo non è occupato. I rumori notturni inducono al nervosismo.
33. Se c'è disordine nel campo, l'autorità del comandante è debole. Se le bandiere ed i vessilli cambiano continuamente di posto, significa che c'è una sedizione in atto. Se gli ufficiali gridano infuriati, significa che gli uomini sono svogliati.
34. Quando un'armata nutre i cavalli con grano ed uccide il bestiame per nutrirsi, e quando gli uomini non appendono le loro cintole vicino ai fuochi del campo, mostrando che non torneranno alle tende, significa che sono determinati a combattere fino alla morte.
35. La vista di uomini che, radunati in piccoli capannelli, parlano sottovoce, indica disaffezione tra i soldati e gli ufficiali.
36. Ricompense troppo frequenti significano che il nemico è allo stremo delle energie; troppe punizioni tradiscono una situazione di angoscia disastrosa.
37. Cominciare a rumoreggiare e poi spaventarsi per il numero dei nemici, dimostra una totale mancanza di intelligenza.
38. Quando la bocca dei messaggeri è piena di ossequi è segno che il nemico desidera una tregua.

39. Se le truppe nemiche marciano con decisione e poi sostano a lungo di fronte alle nostre senza dare battaglia o ritirarsi, la situazione richiede grande vigilanza e circospezione.
40. Quando le nostre truppe sono numericamente inferiori a quelle del nemico, la situazione è chiara: significa che non possiamo sferrare un attacco diretto. Quello che possiamo fare è semplicemente concentrare tutte le nostre forze valide, sorvegliare attentamente le mosse del nemico e cercare rinforzi.
41. Il comandante che non è previdente e prende alla leggera il suo avversario, sarà sicuramente catturato (con la sua armata).
42. Se i soldati vengono puniti prima che si siano affezionati al comandante, non dimostreranno sottomissione; e, senza sottomissione, saranno praticamente inutili. Se, quando i soldati si sono affezionati al comandante, le punizioni non sono fatte osservare, ancora, essi saranno inutili.
43. Perciò i soldati devono essere trattati prima di tutto umanamente, ma tenuti sotto controllo con ferrea disciplina. Questa è la via per la vittoria.
44. Se nell'addestramento dei soldati, gli ordini dei comandanti sono eseguiti normalmente, l'armata sarà ben disciplinata; altrimenti la sua indisciplina, costituirà un fattore negativo.
45. Se un comandante mostra fiducia nei suoi uomini ma insiste sempre affinché i suoi ordini siano eseguiti, il vantaggio sarà reciproco.

## Capitolo 10 Configurazioni del terreno

1. Si possono distinguere sei tipi di terreno, e cioè:
  - a. terreno accessibile;
  - b. terreno difficoltoso;
  - c. terreno di attesa;
  - d. passaggi stretti;
  - e. alti precipizi;
  - f. posizioni a grande distanza dal nemico.
2. Il terreno che può essere attraversato liberamente da ambo i lati, si definisce accessibile.
3. Riguardo al terreno di questo tipo, è necessario arrivare prima del nemico, occupare i luoghi elevati e assolati e proteggere le proprie linee di rifornimento. Così si potrà combattere da una posizione vantaggiosa.
4. Il terreno che può essere abbandonato, ma che è difficile da rioccupare, si definisce difficoltoso.
5. Da una posizione di questo tipo, se il nemico non sta all'erta, si può fare una sortita e sconfiggerlo. Ma se il nemico aspetta al varco e non si riesce a sconfiggerlo, con la ritirata impossibile, il disastro è inevitabile.
6. Quando la posizione è tale che nessuna delle due parti ha convenienza a prendere l'iniziativa, si dice che ci si trova su un terreno di attesa.

7. In una posizione di tale natura, se il nemico dovesse offrire un'esca attraente, sarà consigliabile non farsi avanti, ma anzi, ritirarsi, attirando così a nostra volta il nemico; allora, quando una parte della sua armata si sarà sbilanciata in avanti, si potrà sferrare l'attacco con vantaggio.
8. Riguardo ai passaggi stretti, se si possono occupare per primi, bisogna presidiarli e attendere l'arrivo del nemico.
9. Se il nemico dovesse anticiparci nell'occupare un passaggio stretto, non gli si andrà dietro se il passaggio è ben presidiato, ma solo se è debolmente controllato.
10. Riguardo agli alti precipizi, quando si è in anticipo sul nemico, è opportuno occupare i luoghi più elevati ed assolati ed attendere il suo arrivo.
11. Se il nemico li ha occupati per primo, non si deve seguirlo, ma ritirarsi e cercare di snidarlo.
12. Se ci si trova in posizioni a grande distanza dal nemico e la forza delle due armate è uguale, non è facile giungere allo scontro. Se si percorre quella grande distanza, l'armata arriverà alla battaglia stanca e il combattimento si risolverà a nostro sfavore.
13. Questi sono i sei principi legati alla forma del terreno. Il comandante in capo deve studiarli attentamente.
14. L'armata è esposta a sei pericoli che non derivano da cause naturali, ma da errori di cui il comandante è responsabile. Questi sono: la fuga, l'insubordinazione, il crollo, la rovina, la disorganizzazione, la disfatta.
15. A parità di altre condizioni, se una forza è lanciata a sfidarne un'altra dieci volte superiore di dimensioni, il risultato sarà la fuga della prima.
16. Quando i soldati semplici sono troppo arroganti ed i loro ufficiali troppo deboli, il risultato è l'insubordinazione.
17. Quando gli ufficiali sono troppo arroganti ed i loro soldati semplici troppo deboli, il risultato è il crollo (dell'armata).
18. Quando gli ufficiali superiori sono collerici e insubordinati, ed incontrando il nemico danno battaglia per conto loro per rancore personale, prima che il comandante in capo possa dire se l'armata è o no in condizione di combattere, il risultato è la rovina.
19. Quando il comandante è debole e senza autorità, quando i suoi ordini non sono chiari e distinti, quando non ci sono compiti definiti per ufficiali e soldati, ed i ranghi sono formati in maniera negligente e casuale, il risultato è una grande disorganizzazione.
20. Quando un comandante, incapace di stimare la forza del nemico, permette che una forza inferiore si scontri con una più grande, o lancia un reparto debole contro uno forte, e non i soldati scelti in prima fila, il risultato sarà la disfatta.
21. Questi sono sei modi di attirare la sconfitta, che devono essere attentamente evitati dal comandante in capo.
22. La conformazione naturale del paese è il miglior alleato del soldato, ma il potere di valutare il nemico, di controllare i fattori della vittoria e di

calcolare con perspicacia le difficoltà, i pericoli e le distanze, costituisce la prova della verità per un grande comandante.

23. Colui che conosce queste cose, e nella battaglia mette in pratica le sue conoscenze, vincerà le sue battaglie. Colui che non le conosce o non mette in pratica le sue conoscenze, sarà sicuramente sconfitto.

24. Se la lotta sarà sicuramente vittoriosa, allora devi combattere, anche se il sovrano lo vieta; se la lotta non sarà sicuramente vittoriosa, allora non devi combattere, anche se il sovrano lo ordina.

25. Il comandante che avanza senza preoccuparsi della gloria e si ritira senza temere di cadere in disgrazia, ed il cui unico pensiero è proteggere il suo paese e rendere un buon servizio per il suo sovrano, è uno strumento prezioso del regno.

26. Tratta i tuoi soldati come tuoi bambini, ed essi ti seguiranno nelle valli più profonde; sorvegliali come i tuoi amati figli, ed essi ti rimarranno accanto anche fino alla morte.

27. Se però sei indulgente, ma incapace di far sentire la tua autorità; di buon cuore, ma incapace di far eseguire i tuoi ordini; ed incapace inoltre di reprimere i disordini, allora i tuoi soldati devono essere paragonati a bambini viziati: essi sono inutili a qualsiasi scopo pratico.

28. Se sappiamo che i nostri uomini sono in condizione di attaccare, ma ignoriamo che il nemico non è pronto a dar battaglia, siamo solo a metà strada verso la vittoria.

29. Se sappiamo che il nemico è pronto a dar battaglia, ma ignoriamo che i nostri uomini non sono in condizione di attaccare, siamo solo a metà strada verso la vittoria.

30. Se sappiamo che il nemico è pronto a dar battaglia, e che i nostri uomini sono in condizione di attaccare, ma ignoriamo che la natura del terreno rende impossibile il combattimento, siamo ancora solo a metà strada verso la vittoria.

31. Perciò il soldato esperto, una volta in movimento, sa dove andare; una volta che ha rotto gli indugi, non sarà sconfitto.

32. Da qui il detto: se conosci il nemico e conosci te stesso, la tua vittoria non sarà in dubbio; se conosci il Cielo (fattori atmosferici e climatici) e conosci la Terra (il teatro delle operazioni), potrai ottenere una vittoria completa.

## Capitolo 11 **Nove situazioni**

1. L'arte della guerra enumera nove varietà di territorio: dispersivo, facile, conteso, aperto, dove si incrociano vie di comunicazione, pericoloso, difficile, senza vie d'uscita, disperato.

2. Quando il comandante combatte entro il territorio del suo paese, è in un territorio dispersivo.

3. Quando è penetrato in territorio nemico, ma non in profondità, è in un territorio facile.
4. Il territorio il cui possesso è di grande vantaggio per entrambe le parti, è conteso.
5. Il territorio sul quale entrambi i contendenti hanno libertà d'azione si dice aperto.
6. Un luogo che si trova al vertice di tre stati confinanti, così che chi lo occupa per primo ha la maggior parte dell'impero sotto il suo controllo, si dice territorio dove si incrociano vie di comunicazione.
7. Quando un'armata è penetrata nel cuore di un paese nemico, lasciandosi alle spalle un certo numero di città fortificate, si dice che si trova in un territorio pericoloso.
8. Montagne, foreste, luoghi aspri, acquitrini e paludi - tutti i luoghi difficili da attraversare: questi sono territori difficili.
9. Un luogo raggiungibile attraverso strette gole, e dal quale possiamo ritirarci solo attraverso sentieri tortuosi tali per cui un numero limitato di nemici può essere sufficiente ad annientare un nostro grosso reparto è un territorio senza vie d'uscita.
10. Un luogo dal quale si può scampare la disfatta solo combattendo senza tregua è un territorio disperato.
11. In un territorio dispersivo, perciò, non combattere. In un territorio facile, non fermarti. In un territorio conteso, non attaccare.
12. In un territorio aperto, non cercare di chiudere la strada al nemico. In un territorio dove si incrociano vie di comunicazione, unisciti ai tuoi alleati.
13. In un territorio pericoloso, astieniti dal saccheggio. In un territorio difficile, attraversalo senza accamparti.
14. In un territorio senza vie d'uscita, ricorri ad uno stratagemma. In un territorio disperato, combatti.
15. Coloro che erano chiamati comandanti astuti dagli antichi, sapevano come inserire un cuneo tra il fronte del nemico e la sua retroguardia; impedire la cooperazione tra i suoi reparti grandi e piccoli; evitare che le truppe valide soccorrano quelle deboli; ostacolare gli ufficiali nel radunare i loro uomini.
16. Quando gli uomini del nemico erano uniti manovravano per portarli al disordine.
17. Quando la situazione era a loro vantaggio, facevano la mossa successiva; altrimenti restavano in attesa.
18. Se ti viene chiesto come far fronte ad una grande moltitudine di nemici disposta in schiere ordinate e sul punto di sferrare l'attacco, io dico: "Incomincia con l'appropriarti di qualcosa cui il nemico tiene molto, così sarà sensibile alla tua volontà."
19. La rapidità è l'essenza della guerra: trai vantaggio dalla lentezza del nemico, segui un itinerario inaspettato, ed attacca le posizioni sguarnite.

20. I seguenti sono i principi che devono essere osservati da una forza d'invasione: più si penetra a fondo in un paese, maggiore sarà la compattezza delle tue truppe, e i difensori non prevarranno su di te.
21. Effettua delle scorrerie nei territori fertili per rifornire la tua armata di cibo.
22. Curare attentamente il benessere degli uomini e non pretendere troppo da essi. Concentrare le energie e risparmiare le forze. Tenere l'armata sempre in movimento e, intanto, elaborare piani impenetrabili.
23. Porta i tuoi soldati in posizioni senza scampo, e preferiranno la morte alla fuga. Se vedranno la morte in faccia, non ci sarà impresa che non potranno compiere. Ufficiali e soldati spenderanno tutte le loro estreme forze.
24. I soldati in situazioni disperate perdono il senso della paura. Se non c'è luogo in cui rifugiarsi, terranno le posizioni. Se sono in un paese ostile, mostreranno una resistenza ostinata. Se non sono attesi rinforzi, combatteranno senza risparmiarsi.
25. Così, senza attendere gli ordini, i soldati saranno sempre all'erta; senza attendere che gli venga chiesto, faranno ciò che tu vuoi; senza costrizioni, saranno fedeli; crederanno sempre agli ordini che gli saranno dati.
26. Proibisci di fare presagi e vai oltre i dubbi delle superstizioni. Così, finché la morte stessa non verrà, nessuna calamità sarà temuta.
27. Se i nostri soldati non sono coperti di denaro, non è perché hanno ripugnanza per la ricchezza; se le loro vite non sono straordinariamente lunghe non è perché non amano la longevità.
28. Il giorno della battaglia i soldati possono piangere, Le lacrime bagnano gli indumenti di quelli seduti e solcano le gote di quelli che giacciono distesi.
29. Ma per una volta lasciali lamentarsi, e mostreranno il coraggio al momento opportuno.
30. L'abile tattico può essere paragonato allo shuai-jan (serpente veloce). Il shuai-jan è un serpente che si trova sulle montagne del Ch'ang.
31. Colpiscilo alla testa, e ti attaccherà con la coda; colpiscilo alla coda, e ti attaccherà con la testa; colpiscilo nel mezzo, e ti attaccherà contemporaneamente con la testa e la coda
32. Chiedimi se un'armata può essere mossa come lo shuai-jan, e io ti risponderò di sì. Infatti, sebbene gli abitanti di Wu e quelli di Yueh siano nemici, se stanno attraversando un fiume sulla stessa barca e vengono sorpresi da una tempesta, si daranno reciproca assistenza come la sinistra aiuta la destra.
33. Perciò per sentirsi sicuri non basta legare i cavalli e interrare le ruote dei carri.
34. Il principio sul quale gestire l'armata è di ottenere un livello di coraggio che tutti devono raggiungere.

35. Come ottenere il meglio dalla forza e dalla debolezza: questo è il problema che riguarda lo sfruttamento delle situazioni.
36. Così l'abile comandante conduce la sua armata come se tenesse per mano un solo uomo, ce lo voglia o no.
37. E' compito del comandante essere calmo e infondere fiducia, mentre con la correttezza e l'imparzialità mantiene l'ordine.
38. Egli deve essere in grado di ingannare i suoi ufficiali e soldati con falsi rapporti e apparenze, e così tenerli nella totale ignoranza.
39. Modificando le disposizioni e cambiando i suoi piani, tiene sempre il nemico nell'incertezza. Spostando il campo e prendendo strade indirette, gli impedisce di prevenire le sue mosse.
40. Nel momento decisivo il comandante dell'armata agisce come uno che si è arrampicato su una cima e allontana con un calcio la scala dietro di sé. Conduce i suoi uomini nel profondo del territorio nemico prima di fornire indicazioni.
41. Brucia le sue imbarcazioni e infrange le sue marmitte. Come un pastore che guida un gregge di pecore, conduce i suoi uomini di qua e di là, e nessuno sa dove sta andando.
42. Addestrare i soldati e condurli al pericolo: questo può essere considerato il compito del comandante.
43. Le diverse opportunità che derivano dalle nove situazioni: l'utilizzo delle tattiche offensive e difensive; e le leggi fondamentali della natura umana: questi sono i fattori che devono essere studiati più attentamente.
44. Quando si invade un territorio nemico, il principio generale è che la penetrazione profonda porta coesione, la penetrazione solo per poco porta dispersione.
45. Quando ti lasci il tuo paese alle spalle e porti la tua armata attraverso il territorio nemico, sei in una situazione critica. Quando ci sono vie di comunicazione in tutte e quattro le direzioni, il territorio è di intersezione di strade.
46. Quando penetri profondamente in un paese, è un territorio pericoloso. Quando ti inoltri per poco, il terreno è facile.
47. Quando hai le roccaforti del nemico alle spalle e stretti passaggi di fronte, il terreno è circondato. Quando non c'è alcun luogo in cui rifugiarsi, il terreno è disperato.
48. Quindi su un terreno dispersivo, bisogna indurre gli uomini alla coesione.
49. Su un terreno facile, bisogna curare che ci sia stretto collegamento tra tutte le parti dell'armata.
50. Su un terreno conteso, conviene tenere vicina la retroguardia.
51. Su un terreno aperto, bisogna tenere d'occhio le proprie opere di difesa. Su un territorio dove si intersecano strade, ci si unisce agli alleati.

52. Su un terreno pericoloso bisogna assicurare il regolare flusso degli approvvigionamenti. Su un terreno difficile è meglio spingersi avanti sulla strada (per uscirne al più presto).
53. Su un terreno circondato, bisogna escludere ogni ipotesi di ritirata. Su un terreno disperato, si dica all'armata che ci sono poche probabilità di salvare le loro vite.
54. Così si potrà sfruttare l'innata tendenza dei soldati ad opporre una resistenza ostinata quando sono circondati, a combattere strenuamente quando disperano di salvarsi, e a obbedire prontamente quando sono nel pericolo.
55. Non si devono concludere alleanze con i principi vicini fino a quando non si conoscono le loro intenzioni. Non si deve mettere in marcia un esercito fino a quando non si ha piena familiarità con l'aspetto del paese: montagne e foreste, trappole e precipizi, paludi e pantani. Non saremo capaci di approfittare dei vantaggi naturali senza far uso di guide locali.
56. Ignorare uno dei quattro o cinque principi che seguono non giova al sovrano.
57. Quando un sovrano attacca uno stato potente, la sua abilità si manifesta nell'impedire la coalizione delle forze nemiche. Egli intimorisce i suoi avversari e impedisce loro di allearsi contro di lui.
58. Quindi non si misura contro potenti coalizioni e non favorisce la potenza degli altri stati. Egli tiene segreti i suoi piani, mantenendo i suoi avversari nell'incertezza. Così può conquistare le loro città e impadronirsi dei loro regni.
59. Concedi ricompense senza guardare il grado, dai ordini senza riguardo ai precedenti, e sarai in grado di dirigere un'armata intera come se avessi a che fare con un solo uomo.
60. Metti i soldati a confronto con le loro azioni; non lasciar loro scoprire i tuoi piani. Se la linea di condotta appare chiara, mostrala ai loro occhi; ma non dire niente loro quando la situazione è oscura.
61. Spingi l'armata nel pericolo mortale, e sopravviverà; mettila in condizioni disperate, e ne verrà fuori salva.
62. Poiché è proprio quando essa è caduta in una situazione di grave pericolo che è capace di uno straordinario sforzo che le consente di cogliere la vittoria.
63. Il successo in guerra si ottiene adeguandosi accuratamente alla tattica del nemico.
64. Attaccando insistentemente il fianco del nemico, si riuscirà, alla fine, ad uccidere il suo comandante in capo
65. Questa è l'abilità di agire ricorrendo all'astuzia più sottile.
66. Il giorno in cui prendi il comando, fai chiudere i valichi di frontiera, annulla i permessi di transito e ferma il passaggio di tutti i corrieri.



67. Sii rigoroso in camera di consiglio, così da poter controllare la situazione. Se il nemico lascia una porta aperta, devi approfittarne senza indugio.
68. Anticipa il tuo avversario impadronendoti di ciò che ha caro, e battilo sul tempo per conquistare le migliori posizioni sul terreno.
69. Segui il sentiero deciso, e adattati al nemico finché non puoi dare battaglia decisiva.
70. All'inizio, quindi, mostrati timido come una vergine, finché il nemico non ti offrirà una opportunità; allora agisci rapido come una lepre, e sarà troppo tardi per il nemico per attuare le contromisure.

## Capitolo 12

### Attacco col fuoco

1. Ci sono cinque modi di attaccare col fuoco. Il primo è appiccare il fuoco quando i soldati sono nel campo; il secondo è bruciare le provviste; il terzo è bruciare i carri da trasporto; il quarto è bruciare gli arsenali ed i magazzini; il quinto è lanciare stoppie infuocate in mezzo al nemico.
2. Per condurre un attacco, bisogna disporre dei mezzi idonei. Il materiale per appiccare il fuoco dovrebbe sempre essere tenuto pronto.
3. C'è una stagione propizia per condurre attacchi col fuoco, e giorni particolarmente favorevoli per appiccare gli incendi.
4. La stagione propizia è quella in cui il clima è molto secco, i giorni particolari sono quelli in cui la luna è nella costellazione del Sagittario, Pegaso, Acquario e Corso, poiché essi sono giorni in cui il vento cresce di intensità.
5. Attaccando col fuoco, si deve essere preparati ad affrontare cinque possibili sviluppi della situazione:
  - a. quando il fuoco scoppia all'interno del campo nemico, intervieni immediatamente con un attacco dall'esterno;
  - b. se si sviluppa un incendio, ma i soldati nemici restano tranquilli, aspetta un'occasione più favorevole e non attaccare;
  - c. Quando la forza delle fiamme ha raggiunto la massima altezza, lancia un attacco, se possibile; altrimenti resta dove sei;
  - d. Se è possibile condurre un attacco col fuoco dall'esterno, non aspettare che l'incendio scoppi dal di dentro, ma porta il tuo attacco in un momento favorevole;
  - e. Quando appicchi il fuoco, resta sopravvento. Non attaccare sottovento.
6. Un vento che cresce di giorno dura a lungo, ma una brezza notturna cade presto.
7. In ogni armata, i cinque sviluppi connessi all'uso del fuoco devono essere conosciuti, i movimenti delle stelle calcolati e bisogna prestare attenzione ai giorni propizi.

8. Perciò quelli che usano il fuoco come aiuto per l'attacco dimostrano intelligenza; quelli che usano l'acqua come aiuto per l'attacco guadagnano un supplemento di forza.
9. Per mezzo dell'acqua, un nemico può essere intercettato, ma non privato di tutti i suoi mezzi.
10. Infelice è il destino di chi cerca di vincere le sue battaglie ed avere successo nei suoi attacchi senza coltivare lo spirito d'iniziativa, poiché il risultato sarà una perdita di tempo ed una generale impotenza.
11. Da qui il detto: il sovrano illuminato pianifica con molto anticipo, il buon comandante coltiva le sue risorse.
12. Non muoverti se non vedi un vantaggio; non usare le tue truppe se non c'è nulla da ottenere; non combattere a meno che la posizione sia critica.
13. Nessun sovrano dovrebbe scatenare una guerra solo per soddisfare la sua collera; nessun comandante dovrebbe combattere una battaglia solo per puntiglio.
14. Se è a tuo vantaggio fai la mossa successiva; se no, resta dove sei.
15. L'ira può, col tempo, trasformarsi in allegrezza; la contrarietà può essere seguita dalla soddisfazione.
16. Ma un regno che è stato distrutto una volta, mai può tornare come era; né un morto può essere riportato alla vita.
17. Perciò il sovrano illuminato è prudente e il buon comandante è pieno di attenzioni. Questo è il modo per conservare un paese in pace e l'esercito intatto.

### Capitolo 13 **Uso delle spie**

1. Richiamare alle armi centomila uomini e farli marciare a grande distanza comporta gravi perdite per il popolo ed un impoverimento delle risorse dello Stato. La spesa giornaliera ammonterà a mille pezzi d'argento. Ci sarà malcontento in patria e all'estero gli uomini cadranno esausti lungo le strade. Almeno settecentomila famiglie saranno ostacolate nel loro lavoro.
2. Le armate contrapposte possono affrontarsi per anni, impegnandosi per la vittoria che sarà decisa in un solo giorno. Stando così le cose, restare nell'ignoranza delle condizioni del nemico solo per risparmiare la spesa di cento pezzi d'argento in onori e ricompense, è il massimo dell'inumanità.
3. Uno che agisce così non è un condottiero di uomini, non è di vero aiuto al sovrano, non è un maestro di vittoria.
4. Perciò, quello che permette al sovrano ed al buon comandante di colpire e conquistare, ed arrivare al di là della portata della gente comune, è la conoscenza anticipata.
5. Questa conoscenza anticipata non può essere ricavata dagli spiriti; non può essere ottenuta con l'esperienza, né dal ragionamento deduttivo.

6. La conoscenza della disposizione del nemico può essere ottenuta solo da altri uomini.
7. Da questo l'utilità delle spie, di cui esistono cinque specie: spie locali, spie interne, spie convertite (disertori), spie condannate, spie sopravvissute.
8. Quando queste cinque specie di spie sono tutte all'opera e nessuno può scoprire il sistema con cui agiscono, formano quello che si può definire "sublime manipolazione dalla trama". E' il bene più prezioso dei regnanti.
9. Avere spie locali, significa utilizzare i servizi degli abitanti del posto.
10. Avere spie interne, significa far so degli ufficiali del nemico.
11. Avere spie convertite, significa tenere in pugno le (ex)spie del nemico ed usarle per i propri fini.
12. Avere spie condannate, significa prendere iniziative apertamente a scopo d'inganno, permettere alle nostre spie condannate di venirne a conoscenza e riferirlo al nemico.
13. Le spie sopravvissute, infine, sono quelle che portano notizie dal campo nemico.
14. Ne deriva che con nessuno, dell'intera armata, si dovranno vare più intimi rapporti che con le spie. Nessuno dovrebbe essere ricompensato più generosamente. In nessun altro affare dovrebbe essere maggiormente preservata la segretezza.
15. Non si possono impiegare utilmente le spie senza una certa dose di astuzia innata.
16. Esse non possono essere dirette senza riguardo e franchezza.
17. Senza una sottile ingegnosità della mente, uno non può accertarsi della veridicità delle spie.
18. Sii sottile! Sii sottile! E usa le tue spie per ogni genere di affare.
19. Se una parte segreta delle notizie è divulgata da una spia anzitempo, essa deve essere condannata a morte con l'uomo al qual il segreto è stato rivelato.
20. Che l'obiettivo sia quello di annientare un'armata, di saccheggiare una città, o di assassinare un individuo, è sempre necessario iniziare scoprendo i nomi degli attendenti, degli aiutanti di campo, dei piantoni e delle sentinelle del comandante (nemico). Le nostre spie devono essere incaricate di accertarlo.
21. Le spie del nemico che sono venute a spiarci devono essere scoperte, corrotte col denaro, condotte via e alloggiate in modo confortevole. Così diventeranno spie convertite e utilizzabili al nostro servizio.
22. E' attraverso le informazioni fornite dalle spie convertite che saremo in grado di acquisire ed impiegare spie locali ed interne.
23. E' grazie alle sue informazioni, di nuovo, che potremo far in modo che le spie condannate portino false notizie al nemico.
24. Infine, è per mezzo delle loro informazioni che le spie sopravvissute possono essere usate nel modo opportuno.
25. Il fine e l'obiettivo dello spionaggio in tutte e cinque le sue forme, è la conoscenza del nemico; e la sua conoscenza può derivare solo, in primo

luogo, dalla spia convertita. Perciò è indispensabile che la spia convertita sia trattata con la massima generosità.

26. Anticamente, la fondazione della dinastia Yin fu opera di I ChiH che aveva servito sotto gli Hsia. Parimenti, la fondazione della dinastia Chou fu opera di Lu Ya che aveva servito sotto gli Yin.

27. Perciò solo il sovrano illuminato ed il comandante astuto useranno gli uomini più intelligenti dell'esercito a scopo di spionaggio e per loro mezzo conseguiranno grandi risultati. Le spie sono l'elemento più importante dell'esercito poiché da loro dipende l'abilità dell'esercito di muoversi.