

# ***Sun Tzu***

# ***A arte da guerra***

***Tradução do inglês e***  
***Interpretação***  
***Luiz Figueiredo***

***2002***





Sun Tzu foi um general chinês que viveu no século IV AC e que no comando do exército real de Wu acumulou inúmeras vitórias, derrotando exércitos inimigos e capturando seus comandantes.

Foi um profundo conhecedor das manobras militares e escreveu A ARTE DA GUERRA, ensinando estratégias de combate e táticas de guerra.

Uma das histórias mais repetidas sobre Sun Tzu descreve o modo pelo qual ele empregava as "concubinas" para demonstrar, no palácio, ao rei, exemplos de manobras de combate e deslocamentos de tropas.

foi realizada em 1772, pelo padre jesuíta J.J.M.Arniet, publicada em Paris. Em 1782, foi realizada uma nova impressão dessa obra, ordenada por Napoleão Bonaparte.

No século XIX, surgiram as traduções em outros idiomas. Hoje, das poucas traduções disponíveis feitas a partir dos originais em chinês para o idioma inglês, a versão de 1963 de Samuel B. Griffith é a mais aceita e consultada.

Em 1972, escavações na China revelaram alguns capítulos adicionais, ampliando a versão tradicional e facilitando a interpretação de algumas passagens.

Tiras de bambu contendo trechos originais da "Arte da Guerra"

Atualmente...

Seus princípios podem ser aplicados, não só nas táticas militares, como também, em quase todos os ramos da atividade humana.

Seus ensinamentos alcançam todos os indivíduos no confronto com seus oponentes, exércitos contra exércitos e empresas contra suas concorrentes.



A guerra é um dos assuntos mais importantes do Estado. É o campo onde a vida e a morte são determinadas. É o caminho da sobrevivência ou da desgraça de um Estado. Assim, o Estado deve examinar com muita atenção este assunto antes de buscar a guerra.



### Resultado de uma guerra

Para prever-se o resultado de uma guerra, devemos analisar e comparar as nossas próprias condições e as de nosso inimigo, baseados em cinco fatores.

Os cinco fatores são os seguintes: caminho, clima, terreno, comando e doutrina.

acordo com a de suas governantes. Assim, as pessoas irão compartilhar do medo e da aflição da guerra, porém, estarão ao lado dos interesses do estado, qualquer que seja o caminho escolhido.

O **terreno** indica as condições da natureza: se o campo de batalha está perto ou longe, se é estrategicamente fácil ou difícil, se amplo ou estreito, e se as condições são favoráveis ou desfavoráveis à chance de sobrevivência.

A **doutrina** diz respeito à organização eficiente, à existência de uma cadeia de comando rígida e a uma estrutura de apoio logístico.





## Poder relativo entre as forças

Para comparar as forças e avaliar o poder relativo entre elas, deve-se realizar as seguintes perguntas:

Qual povo escolheu seu caminho ?

Qual comandante tem mais habilidade?

Qual dos lados tem a vantagem do clima e do terreno ?

Qual dos exércitos manifesta uma disciplina mais efetiva?

Qual dos lados possui superioridade militar?

Qual dos lados tem os soldados mais bem treinados?

Qual dos lados possui um sistema de recompensas e de castigos mais justo e claro?

Se ponderarmos com sabedoria estes fatores, poderemos prever o resultado de uma batalha.

O comandante que leva em consideração minhas afirmações ou estratégias ganhará as batalhas e permanecerá à frente de suas tropas. Se ele não seguir estes conselhos sofrerá derrotas e será afastado.

## Dissimulação

Qualquer operação militar tem na dissimulação sua qualidade básica.

Um chefe:

- se for capaz deve fingir ser incapaz;
- se estiver pronto, deve fingir-se despreparado;
- se estiver perto do inimigo deve parecer estar longe.

Um bom chefe deve:

- oferecer uma isca para fascinar o inimigo que procura alguma vantagem;
- capturar o inimigo quando ele está em desordem;
- preparar-se contra um inimigo, se este for poderoso.





Se o inimigo:

- for orgulhoso, provoque-o;
- for humilde, encoraje sua arrogância;
- estiver descansado, desgaste-o;
- estiver unido, estimule a cizânia entre suas tropas.

Um comandante militar deve atacar onde o inimigo está desprevenido e deve utilizar caminhos que, para o inimigo, são inesperados

Para os estrategistas, estas afirmações são a chave para a vitória. Contudo, estes fatores não podem ser determinados por antecipação, com base em situações que ocorreram em guerras passadas.

O general deve ser capaz de ponderar todos estes cálculos previamente no tempo. O lado que contar mais pontos, vencerá; o que contar menos, não vencerá; pior ainda o que não contar ponto nenhum.

considerar que necessitará de mil carruagens velozes de guerra e mil carruagens pesadas de guerra, além de cem mil soldados.



### Provisões necessárias

Você necessitará de muitas provisões para esta força cobrir uma distância de mil li (mil li = 100 km). Você gastará, também, mil barras de ouro por dia para a despesa do Estado e no campo de batalha, incluindo enviados ao exterior e conselheiros; materiais como cola e laca, carruagens e armaduras.

Depois que você tiver bastante dinheiro, seus cem mil corajosos guerreiros poderão sair para batalhar.

esgotadas. Se o seu exército for mantido muito tempo em campanha, as reservas do Estado serão insuficientes.

E depois, quando você tiver com suas forças desgastadas, com suas provisões insuficientes, com suas tropas desmoralizadas e com seus recursos exauridos, os governantes vizinhos tirarão proveito desta situação e obterão vantagens para atacá-lo. E você, neste caso, mesmo contando com os mais ilustres e sábios conselheiros não conseguirá garantir um bom resultado na batalha.

- Prosseguimento das ações → Provisões insuficientes →
- Tropas desmoralizadas → Forças esgotadas →
- Ataque dos estados vizinhos →

Embora já tenhamos ouvido falar de campanhas precipitadas e imprudentes, nós nunca tivemos um exemplo de benefício no prolongamento das hostilidades, tampouco, ouvimos que uma guerra demorada pudesse beneficiar um país.

É óbvio que aquele que não compreende os perigos inerentes das operações militares não está profundamente consciente da maneira de como tirar proveito disto.

## Custos da guerra

Geralmente, o Estado fica empobrecido quando envia suas tropas para empreender uma guerra em local distante. Manter um exército a uma longa distância empobrece o povo.

Onde este exército, que está longe de sua terra, estiver estacionado, os preços de artigos subirão; e o preço alto esgotará os recursos financeiros do Estado.

Quando os recursos do Estado estiverem se exaurindo, os impostos tenderão a aumentar para sustentar este exército que luta longe de sua terra.



Conseqüentemente, um chefe sábio deve se esforçar para obter as provisões no solo inimigo. O consumo de um zhong de comida do inimigo é equivalente a vinte zhong da própria terra; e o consumo de um dan de forragem do inimigo equivale a vinte dan dos seus.

### Administração dos despojos e bens capturados

Se você quer matar o inimigo, você tem que despertar o ódio de seus soldados; se você quer obter a riqueza do inimigo, você tem que saber administrar a distribuição dos despojos

.Se seu exército captura dez carruagens em uma batalha, você tem que recompensar o primeiro que lhe levou a carruagem do inimigo.

Substitua as bandeiras e estandartes do inimigo por suas próprias bandeiras e misture as carruagens capturadas com as suas.

Ao mesmo tempo, você deverá tratar bem os soldados aprisionados.

naçdo..





O princípio geral da guerra é :  
"manter o estado do inimigo intacto,  
dominar seu o exército e forçá-lo à  
rendição é melhor do que esmagá-  
lo".

### Máximo da excelência

Dominar um batalhão, uma companhia ou uma esquadra de cinco homens é melhor do que destruí-los.

Então, obtendo cem vitórias em cem batalhas não significa o máximo da excelência. Excelência mais alta está em obter-se uma vitória e subjugar o inimigo sem, no entanto, lutar.

### Política para as operações militares

Assim, a melhor política para as operações militares é obter a vitória, atacando a estratégia do inimigo

**Atacar estratégias → Atacar alianças → Atacar soldados**

### Ataque a cidades



Deve-se sitiá-las só como último recurso, porque levará aproximadamente três meses para construir escadas protegidas, preparar os veículos e reunir o equipamento e armamento necessários. Serão necessários, depois, outros três meses para preparar rampas de terra para alcançar as paredes da cidade.

Se o comandante não puder controlar sua própria impaciência e der ordens a seus soldados para avançar contra o muro da cidade como formigas, o resultado será que 1/3 deles será sacrificado, enquanto que a cidade permanecerá intocada. De fato, aí está a calamidade em atacar cidades muradas.

**Vencer sem lutar**





se suas forças se  
equivalem, procure  
repartir as do  
inimigo;

se suas forças forem  
inferiores, seja hábil  
em tomar a  
defensiva;

se você for muito mais  
fraco do que o inimigo,  
deve saber a hora de  
empreender uma  
retirada.

Se o mais fraco combater sem considerar esta razão de forças, ele será, seguramente, conquistado pelo mais forte.

### Valor do comandante

O comandante é o equilíbrio da carruagem do Estado. Se este equilíbrio estiver bem colocado, a carruagem, isto é, a nação será poderosa; se o equilíbrio estiver defeituoso, a nação, certamente, será fraca.



exército não pode se retirar;

em seguida, se ele interfere com a administração do exército, sem entender os negócios internos, pois isto, confundirá os oficiais e soldados;

em terceiro lugar, quando ele interfere com a direção do exército sem saber os princípios dos estratagemas militares, gerando dúvidas e desentendimentos entre oficiais e soldados.

Tendo o governante confundido o seu exército e perdido a confiança de seus homens, as agressões dos estados vizinhos não demorarão.

Aí está o significado da expressão: "Lançar a desordem e a confusão em suas próprias fileiras é oferecer um modo seguro para a vitória do inimigo".

- aquele que sabe como adotar a arte militar apropriada de acordo com a superioridade ou inferioridade de suas forças frente ao inimigo;
- aquele que sabe como manter seus superiores e subordinados unidos de acordo com suas propostas;
- aquele que está bem preparado e enfrenta um inimigo desprevenido;
- aquele que é um general sábio e capaz, cujo soberano não interfere.

Estes são os cinco fatores para se prever a vitória.



Por isso se diz:

aquele que conhece o inimigo e a si mesmo, lutará cem batalhas sem perigo de derrota;  
para aquele que não conhece o inimigo, mas conhece a si mesmo, as chances para a vitória ou para a derrota serão iguais;  
aquele que não conhece nem o inimigo e nem a si próprio, será derrotado em todas as batalhas.

invencíveis. Depois, esperavam as oportunidades para destruir o inimigo.

## Invencibilidade

Ser invencível depende da própria pessoa, derrotar o inimigo depende dos erros do inimigo.

Então, o perito pode tornar-se invencível, mas não pode garantir como certa a vulnerabilidade do inimigo.

É por isto que se diz: "a pessoa pode predizer uma vitória, mas esta não pode ser forçada".

## Ataque x Defesa

Quando não há nenhuma chance de vitória, assuma uma posição defensiva; quando há uma chance de vitória, lance um ataque.



## Condições de uma vitória



A previsibilidade de uma vitória não excede ao bom senso de pessoas comuns.

Uma vitória que é ganha após uma luta feroz, e é louvada universalmente, não é o apogeu da excelência. Assim como o levantar de um fio de cabelo não é sinal de força, como ver o sol e a lua não é sinal de visão aguçada, tampouco escutar um trovão não é dom de audição aguda.

Os antigos diziam que o perito na arte da guerra vencia quando a vitória era facilmente previsível.

Assim, uma batalha vencida por um perito não traz reputação de sapiência ou crédito de coragem.

As vitórias do perito são infalíveis, pois, este só combate quando o inimigo já está derrotado e ele, destinado a derrotar. Portanto, o perito ocupa uma posição invencível e, ao mesmo tempo, está seguro de não perder nenhuma oportunidade militar para derrotar o inimigo.

Há cinco elementos importantes nas regras militares:

- o primeiro é a análise do terreno;
- o segundo é o cálculo de força de trabalho e dos recursos de material;
- o terceiro é o cálculo da capacidade logística;
- o quarto é uma comparação da sua própria força militar com a do inimigo; e
- o quinto é uma previsão de vitória ou derrota.



servem para as estimativas da quantidade de provisões;

- a capacidade logística deve atender às necessidades das provisões;
- na balança do poder, um dos pesos é baseado na capacidade logística;
- a possibilidade da vitória é baseada na balança do poder.

### Exército vitorioso x Exército derrotado

Um exército vitorioso e como um peso de 100 quilos contra um de apenas algumas gramas, ao passo que, um exército derrotado é como um peso de poucas gramas se opondo a algumas centenas de quilos. O primeiro tem uma vantagem óbvia sobre o segundo.

Um general que dispõe de todo aquele peso, lançar seus homens à batalha e obter a vitória, será comparado com a força de águas represadas que se lançam para baixo de uma altura de dez mil pés.





Administrar um exército grande é, em princípio, igual a administrar um pequeno: é uma questão de organização.

Dirigir um exército grande é igual a dirigir uma tropa pequena: é uma questão de comando rígido e imparcial.

Capacitar que um exército inteiro seja capaz de resistir a um ataque sem sofrer derrota é uma questão de aplicação correta das táticas militares.

Ao adotar táticas frontais ou de surpresa, um general assegura que seu exército não sofra derrotas frente ao inimigo.

A descoberta dos pontos fortes e fracos permite que o exército caia sobre seu inimigo como uma pedra sobre ovos.



O general, ao aplicar táticas de surpresa, torna-se tão infinito quanto o céu e a terra e, como o fluxo interminável de um rio. Assim como o Sol e a Lua, ele pára, mas logo recomeça como o movimento da natureza.



Existem só cinco notas musicais, mas as suas combinações produzem as mais agradáveis e maravilhosas melodias que se ouve. Existem só cinco cores básicas, mas combinadas produzem as cores mais bonitas e esplendorosas que se vê. Existem só cinco sabores, mas sua mistura produz os gostos mais deliciosos que se provam.<sup>1</sup>

Assim são as operações militares, existem apenas as operações frontais e as de surpresa, mas suas variações e combinações darão lugar a uma série infinita de manobras. Táticas frontais e de surpresa são mutuamente dependentes e são como um movimento cíclico que não tem nem um começo nem um fim. Quem pode saber sua infinidade?

---

<sup>1</sup> Na China antiga, havia cinco notas musicais, isto é: gongo, shang, jue, zhi e yu; cinco cores básicas: azul, amarelo, vermelho, branco e negro; e cinco sabores cardeais: azedo, salgado, pungente, amargo e doce.

Acontece o mesmo com um general, que pode explorar sua própria posição de vantagem e lançar um ataque rápido e afiado. O potencial dele é como um arco, completamente esticado, que lança, no momento preciso, a flecha certa. No tumulto de uma batalha, o seu exército permanece calmo. No caos da guerra, onde as posições mudam constantemente, ele permanece invulnerável.



### Exploração das vantagens

A desordem nasce da ordem, covardia origina-se da coragem e a fraqueza nasce da força. A ordem e a desordem dependem da organização e da logística, a coragem e a covardia dependem das circunstâncias ou da vantagem estratégica, a força e a fraqueza, dependem das disposições.

Então, se o comandante deseja que o inimigo se movimente, ele se mostra: o inimigo certamente o seguirá. Se ele quer atrair o inimigo, ele ilude, apresentando algo lucrativo, e o inimigo por certo

favorável.

Quem explora a vantagem estratégica, dirige seus homens como se fossem troncos ou pedras. A natureza dos troncos ou pedras é permanecerem impassíveis se o solo é plano; ou rolar se o solo está inclinando; se eles são quadrados, tendem a parar; se são redondos, tendem a rolar.

Assim, a vantagem estratégica do comandante pode ser comparada a uma pedra redonda que rola por uma montanha íngreme de dez mil pés de altura. É este o significado de vantagem estratégica.



Sun Tzu disse:

Aquele que ocupa o campo de batalha por primeiro, e espera o inimigo, estará descansado; aquele que chega depois e se lança na batalha precipitadamente estará cansado.

Assim, um general competente movimenta o inimigo e não será manipulado por ele.



Apresente uma vantagem aparente ao inimigo e ele virá até sua armadilha. O ameace com algum perigo e você poderá pará-lo.

Então, a habilidade do general consiste em cansar o inimigo quando este estiver descansado; deixá-lo com fome quando estiver com provisões; movê-lo quando estiver parado.

pode se defender ou fortalecer sua posição. Se um general defende com confiança é porque está seguro que o inimigo não atacará com superioridade de forças naquela posição.

Assim, contra o especialista em ataque, o inimigo não sabe onde se defender. Por outro lado, contra um especialista em defesa, o inimigo não sabe onde atacar.

Seja extremamente sutil, tão sutil que ninguém possa achar qualquer rastro.

Seja extremamente misterioso, tão misterioso que ninguém possa ouvir qualquer informação.



Se um general puder agir assim, então, poderá celebrar o destino do inimigo em suas próprias mãos.

O inimigo não pode opor resistência o seu ataque, porque este irrompe nos seus pontos fracos.

Ao recuar, o general não pode ser perseguido, porque, movendo-se tão rapidamente, o inimigo não terá condições de perseguí-lo ou alcançá-lo.

mesmo que a nossa defesa seja apenas uma linha desenhada, nós o desviaremos para outro objetivo.

Se nós conseguirmos fazer o inimigo denunciar sua posição, ao mesmo tempo em que ocultamos a nossa, podemos reunir as nossas tropas e dividir as do inimigo.

Se nós concentrarmos nossas forças em um lugar, enquanto o inimigo dispersa suas próprias forças em dez lugares, então nós seremos dez contra um quando lançarmos o nosso ataque.

Se nós tivermos que usar muitos para golpear poucos, então será bastante fácil negociarmos, pois o inimigo será pequeno e fraco.



muitos lugares e quando ele toma precauções em muitos lugares, suas tropas, qualquer que seja o local, serão pouco numerosas.

**numeroso em  
muitos lugares**

Se o inimigo toma precauções na frente, sua retaguarda estará fraca; se ele toma precauções na retaguarda, sua frente será frágil; se sua esquerda estiver fortalecida, sua direita estará debilitada; se sua direita estiver bem preparada, a sua esquerda será destruída facilmente; se ele fortalece em todos lugares, ele estará, em todos lugares, fraco.

Aquele que possui poucas forças tem que tomar precauções em todos lugares contra possíveis ataques; aquele que tem muitas tropas compele o inimigo a preparar-se contra seus ataques.



esquerdo não pode ajudar a sua direita e a ala direita não pode salvar a esquerda; a tropa da frente não pode auxiliar a tropa da retaguarda, nem a tropa da retaguarda pode ajudar a tropa da frente. E assim será, não importando se as tropas estejam a poucos li ou a dezenas de li.



### Determinando a situação do inimigo

Na minha opinião, embora as tropas (inimigas) do Yue sejam muito numerosas, de que forma isto poderá ajudá-los a obter uma vitória contra nós?

Eu digo que a vitória pode ser criada. Até mesmo se as tropas do inimigo forem muitas, nós podemos achar um modo de torná-las impossibilitadas de lutar.

Considere e analise a situação do inimigo e onde ele deseja batalhar, assim, você pode ter uma compreensão clara das suas chances de sucesso.

Determine os seus padrões de ataque e de defesa, descubra os seus pontos vulneráveis. Contando o número dos soldados e de cavalos,

O mais elevado dom da arte militar de enganar o inimigo é esconder suas intenções. Assim, mesmo os espiões mais penetrantes do inimigo não poderão espionar e, nem sequer o homem mais sábio poderá conspirar contra você.

Mesmo que você torne público o posicionamento estratégico que o levou às vitórias, elas não serão compreendidas. Embora todo o mundo saiba suas táticas vitoriosas, jamais conseguirão aprender como você foi chegando a definir a posição vantajosa que o levou a vitória.

Portanto, as vitórias em batalha não poderão jamais ser repetidas - as circunstâncias de cada combate são mutáveis e exigem uma resposta própria e particular.

*Táticas militares são como água corrente*

Táticas militares são como água corrente. A água corrente sempre se move de cima para baixo, evita o terreno alto e flui para o terreno baixo. Assim, são as táticas militares, sempre evitam os pontos fortes do inimigo e atacam os seus pontos fracos.

grande habilidade, pode obter a vitória empregando táticas apropriadas de acordo com as diferentes situações do inimigo. Tal qual os cinco elementos<sup>2</sup>, onde nenhum é exclusivamente predominante, as quatro estações, das quais nenhuma dura para sempre; os dias que são ora longos, ora curtos; e a lua, que ora cresce e ora mingua.

**apropriadas de  
acordo com as  
diferentes  
situações do  
inimigo**

---

<sup>2</sup> A filosofia chinesa clássica enumera como os cinco elementos : Metal, Madeira, Água, Fogo e Terra, representando os cinco estados de forças de expansão ou condensação.

Sun Tzu disse:

Em operações militares, o general recebe as ordens do soberano, reúne seus exércitos, formando as unidades, e os mobiliza para confrontar o inimigo. Durante este processo inteiro nada se torna mais difícil do que lutar para colocar-se em uma posição favorável frente ao inimigo.

É difícil, porque se trata de transformar um tortuoso caminho em uma estrada reta, transformar uma desvantagem em vantagem.

Ele pode enganar o inimigo, levando-o a percorrer uma rota tortuosa, oferecendo vantagens fáceis; fazendo com que o inimigo chegue depois e seja surpreendido. É isto que quer dizer o artifício de "transformar um caminho tortuoso num caminho reto".



suas tropas, os seus equipamentos e as suas provisões, isto estará perdido.

Assim, se o seu exército, para obter uma vantagem, tivesse que recolher suas armaduras e deixar suas posições com rapidez, executando uma marcha forçada de mil li, sem parar nem de dia, nem de noite, os seus principais generais seriam capturados; os seus homens mais fortes e vigorosos chegariam primeiro, os fracos e cansados se desgarrariam. E, deste modo, só 1/10 do exército chegaria na hora certa.

Se eles tivessem que correr cinqüenta li para procurar uma posição favorável, o general das vanguardas estaria perdido e só a metade do exército chegaria lá na hora certa.

Se eles tivessem que correr trinta li para lutar por alguma vantagem, só 2/3 chegariam.

Todo o mundo sabe que um exército será derrotado pelo inimigo se não tiver equipamentos, provisões ou material de apoio.



Um chefe que não está familiarizado com as características topográficas das diferentes montanhas e florestas, dos terrenos sujos, e dos pântanos, não pode administrar a marcha de um exército.

Um chefe que não contrata guias locais não pode obter uma posição favorável no terreno para a batalha.

### A arte de manobrar os exércitos

Portanto, em operações militares, você pode obter a vitória com estratégias militares. Você deve manobrar para obter as condições favoráveis, para dispersar ou concentrar o exército de acordo com as circunstâncias.

chamas turiosas,	inimigo;
tão firme quanto as montanhas altas,	quando estacionar e
tão inescrutável quanto algo atrás das nuvens e golpear tão repentinamente quanto trovão	

Você deve dividir suas forças para saquear o território do inimigo, e posicioná-la em locais estratégicos para a defesa do território recentemente capturado.

Você deve pesar as vantagens e desvantagens antes de partir para o combate.

Aquele que primeiro domina esta tática, obterá a vitória. Assim é a arte de manobrar os exércitos.

### Regra para administrar um exército grande

O Livro de Administração Militar diz: "Gongos e tambores são usados em batalhas, porque as vozes não são ouvidas; bandeiras e estandartes são usados, porque os soldados não podem ver um ao outro claramente."

Os fogos, gongos e tambores são, normalmente, usados como sinais em batalhas de noite. As bandeiras e os estandartes são empregados em batalhas durante o dia.



Quando os soldados foram unificados, o corajoso não pode avançar só, e o covarde não pode se retirar sozinho. Esta é a regra para administrar um exército grande.

### Regra para administrar o moral

Você pode desmoralizar o inimigo e fazer o seu general perder o ânimo. Normalmente, no começo de guerra, o espírito do inimigo é agudo e irresistível. Um certo período depois, recusará e afrouxará. Nas fases finais da guerra, ficará fraco, e os soldados estarão sem ânimo para lutar.

O chefe hábil sempre evita o inimigo quando o moral dele é alto e irresistível e o ataca quando ele está cansado e relutante em lutar. Esta é a regra para administrar o moral.

### Regra para controlar a força militar

O chefe leva as suas tropas para perto do campo de batalha para esperar pelo inimigo que vem de longe; conduz as suas tropas descansadas contra o inimigo exausto, e traz as suas tropas bem-





### Condições mutáveis das táticas

O chefe habilidoso nunca se depara contra um inimigo que se alinha em perfeita ordem unida com bandeiras alinhadas e altas, nem ataca um inimigo com adota uma formação de batalha forte e impressionante. Isto mostra que ele tem uma compreensão clara das condições mutáveis das táticas.

### Princípios das manobras militares

Aqui estão alguns princípios das manobras militares:

- Nunca lance um ataque sobre um inimigo que ocupa um terreno alto; nem invista contra o inimigo quando há colinas que o apóiam; nem persiga um inimigo que finja retroceder; nem ataque forças do inimigo que estão descansadas e fortes.



Sun Tzu disse:

Em operações militares, o general recebe as suas ordens do soberano, então ele reúne os seus soldados para formar as unidades.



### Táticas militares

Ao conduzir as suas tropas, ele não deverá acampar ou estacionar em terreno difícil; ele deverá aliar-se com os príncipes dos locais onde a estrada é estrategicamente importante; não deverá demorar-se em terreno aberto; deverá estar preparado com astúcia e com estratagemas quando penetrar em terreno sujeito a emboscadas; deverá lutar com muita agressividade em um terreno do qual não há nenhum modo para avançar ou para entrar em retirada.

Há algumas estradas que não devem ser percorridas; e inimigos que não devem ser atacados. Há algumas cidades que não devem ser

Se um general não sabe estas variáveis táticas, ele não poderá obter o máximo de seus soldados, mesmo que conheça as cinco vantagens<sup>3</sup>.



### Ponderando vantagens e desvantagens

Um general sábio deve levar em consideração as vantagens e desvantagens. Conhecendo as vantagens ele terá sucesso nos seus planos. Conhecendo as desvantagens, ele poderá solucionar as dificuldades.

Se você quer subjugar os estados vizinhos, os ameace com o que eles temem; se você quer mantê-los como servos, utilize a coação; se você quer enganar o inimigo, lhe ofereça pequenas vantagens.

---

<sup>3</sup> Estas vantagens são, possivelmente : "Há algumas estradas que não devem ser percorridas; e inimigos que não devem ser atacados. Há algumas cidades que não devem ser capturadas, alguns territórios que não devem ser contestados, e algumas ordens do soberano que não precisam ser obedecidas."

se ele é valente e com descaso pela vida,	poderá ser morto facilmente;
se ele é covarde na véspera de uma batalha,	será capturado facilmente;
se ele é irascível,	será provocado facilmente;
se ele é muito suscetível à honra,	estará sujeito a ser envergonhado;
se ele é muito benevolente e preza as pessoas,	estará sujeito a se tornar hesitante e passivo.

Estas cinco fraquezas fatais são as faltas de um general que podem mostrar-se desastrosas na condução da guerra.

A destruição do exército inteiro e a morte dos chefes são o resultado inevitável destas cinco fraquezas fatais. Portanto, estas deverão ser cuidadosamente consideradas.

Sun Tzu disse:

Com relação ao posicionamento do exército	
Face às montanhas	Um general tem que observar o seguinte: ao passar por montanhas, estar seguro, ficando perto dos vales; selecionar um lugar em solo alto que receba a luz solar para os realizar os acampamentos militares e não subir para alcançar o inimigo. Esta é a lei para posicionar-se com relação às montanhas.
Face aos rios	Depois de cruzar um rio você deve ficar longe dele. Se os ataques inimigos partem de um rio, não o enfrente na água. Ao invés disso, é vantajoso permitir que metade das tropas atravesse, para então os golpear. Se você deseja lutar com o inimigo, não enfrente suas forças de invasão perto de um rio. Ao invés disso, selecione um lugar em solo alto que receba a luz solar para tomar posição e nunca acampe a jusante do inimigo. Esta é a lei para posicionar-se com relação aos rios.

Face aos pântanos salgados	encontrar as tropas do inimigo em um pântano salgado, posicione-se perto da grama com as costas voltadas para a floresta. Esta é a lei para posicionar-se com relação aos pântanos salgados.
Face às terras planas	Em locais planos, selecione um lugar acessível, posicione-se com seu flanco direito tendo um campo alto às costas, terras perigosas em frente e solo seguro à sua retaguarda. Esta é a lei para posicionar-se com relação às terras planas.



Estas são as mesmas quatro leis que permitiram que o Imperador Amarelo derrotasse os quatro imperadores<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Líderes de quatro clãs no tempo do Imperador Amarelo

colinas e rios de água, e isto garante a vitória.

Ao encontrar colinas ou diques, você deverá estacionar suas tropas no lado do sol, com as colinas ou diques a sua retaguarda. Estas vantagens são oferecidas pelo terreno, cabendo ao general saber aproveitá-las.



### Cuidados com a natureza

Se uma chuva pesada desaba na parte de cima de um rio e forma torrentes que se apressam até as partes baixas, não cruze o rio, mas espere até que as águas se acalmem.

Quando você encontrar regiões perigosas, nunca se aproxime, e evite-as com rapidez: um desfiladeiro com um rio que corre no fundo; uma barranca, com precipícios perigosos ao redor; solos densamente cobertos com uma mata alta; uma terra pantanosa; e uma passagem estreita entre duas montanhas

Mantenha-se longe dessas posições e deixe que o inimigo se aproxime delas; mantendo-as à nossa frente, poderemos manobrar e o inimigo as terá pela retaguarda.





## Sinais ...

Posicionamento  
das tropas do  
inimigo

Se as tropas do inimigo estão próximas de suas posições e permanecem quietas, é porque a posição não é vantajosa a eles.

Se as tropas do inimigo estão longe de você e ainda ousam vir e o desafiar a batalhar, é porque elas querem seduzi-lo a fazer um avanço.

Se as tropas do inimigo estão em um terreno plano, é porque há vantagens práticas nesta posição.

Indícios da  
natureza

Se pássaros levantam vôos, o inimigo o está aguardando para uma emboscada.

Pássaros que se reúnem sobre a área de acampamento do inimigo, sugerem que o acampamento deva estar abandonado e que o inimigo fugira.

Animais assustados, que correm em disparada, indicam sinal de ataque iminente do inimigo.

Nuvens de poeira que se erguem altas, indicam que as carruagens do inimigo estão aproximando. Quando a poeira ficar baixa e se espalhar pelo chão, é um sinal que a infantaria do inimigo está chegando.

Mas se a poeira for levantada em pontos isolados, então o inimigo está cortando lenha para as fogueiras. A poeira que é baixa e que sobe com intermitência indica que o inimigo está lançando acampamentos.

	<p>Se o inimigo envia um mensageiro com palavras conciliadoras, é porque possui desejos para uma trégua.</p> <p>Quando o inimigo pede uma trégua, mas não sofreu um retrocesso, então está tramando algo.</p>
Formações inimigas	<p>Quando as carruagens leves do inimigo partem primeiro e tomam posição nas alas, significa que o inimigo está organizando a sua formação de batalha.</p> <p>Quando os generais do inimigo, mostram-se ocupados e movem-se para organizar as posições dos soldados a pé e dos veículos armados, então o inimigo está esperando para lançar um ataque decisivo.</p> <p>Quando a metade das tropas do inimigo avança e a outra metade recua, significa que o inimigo está tentando nos atrair para uma armadilha.</p>

Se os soldados se recolhem em grupos pequenos, murmuram e reclamam em um murmúrio, é porque que o general perdeu o apoio deles.

Quando mais oficiais ficam irritáveis, o inimigo está cansado de guerra.

Inimigo em  
desordem

E se houver uma vantagem e o inimigo não tenta obtê-la, é porque ele está completamente exausto.

Se à noite, ouvem-se gritos no acampamento do inimigo, é porque as suas tropas estão com medo e inseguras.

Quando há desordem no acampamento do inimigo, significa os seus generais perderam o prestígio e a autoridade.

Quando bandeiras e estandartes mudam constantemente de posição, o inimigo está em desordem.

Se o inimigo alimenta os seus cavalos com grãos e seus soldados com a carne; quando destrói seus utensílios de cozinha e não mostram qualquer intenção de voltar ao acampamento, quer dizer, ele está desesperado e vai lutar a morte.

Recompensas	<p>obedecerem será difícil utilizá-los. Mas, mesmo com a devoção das tropas, se uma disciplina rígida e imparcial não for reforçada, você também não terá como usá-las.</p> <p>Assim, você deverá comandar suas tropas com civilidade e humanidade, para manter seus homens unidos; e com disciplina marcial, para mantê-los na linha. Isso garantirá a lealdade, e você será invencível.</p>
Adestramento	<p>Se as ordens foram constantemente reforçadas os soldados serão obedientes, caso contrário, serão desobedientes.</p> <p>Se as ordens forem constantemente reforçadas, haverá uma relação complementar de confiança entre o comandante e seus homens.</p>
Avaliação	<p>Um inimigo que se confronta com você, por muito tempo, sem lutar e nem abandonar sua posição, deve ser considerado com o maior cuidado.</p> <p>O que basta é: ser capaz de avaliar sua própria força, ter uma visão clara da situação do inimigo e obter apoio total de seus homens. Aquele que não faz planos ou estratégias, e menospreza o inimigo, seguramente será capturado pelo oponente.</p>

Na natureza, existem diferentes tipos de terreno: o acessível, o traiçoeiro, o duvidoso, o estreito, o acidentado e o distante.



## Tipos de terreno

### Acessível

O que é terreno acessível? É aquele que se apresenta fácil tanto para as suas tropas como para as do inimigo. Se você entrar em uma região acessível, você deverá ocupar posições altas e ensolaradas e manter suas linhas de provisão desimpedidas. Assim, será conveniente para você lutar com o inimigo.

### Traíçoeiro

O que é terreno traiçoeiro? É aquele que é fácil para você entrar, mas difícil para sair. Nesse terreno, se você encontrar o inimigo e

O inimigo como para as suas tropas. No terreno duvidoso, mesmo que o inimigo tente atraí-lo para combater, você não deve morder a isca, mas fingir que está em retirada. Quando as tropas do inimigo estiverem, então, a meio caminho, em perseguição a você, você poderá golpear-los. Esta é a vantagem do terreno duvidoso.

### Estreito

O que é terreno estreito? É aquele que apresenta um vale entre duas montanhas. Se você ocupa este tipo de terreno, você deverá bloquear as passagens estreitas com guarnições fortes e esperar pelo inimigo. Se o inimigo ocupou esse terreno antes e bloqueou estas passagens estreitas, você não deverá perseguí-lo. Se o inimigo não bloqueou essas passagens, você poderá procurá-lo.

### Acidentado

O que é terreno acidentado? É aquele que contém rios, montanhas, escarpas, colinas e cristas. Se você atingir um terreno alto e acidentado antes do inimigo, você deverá ocupar uma posição alta, do lado ensolarado, e esperar pelo inimigo que se aproxima. Se as forças inimigas controlarem este tipo de terreno, você deverá retirar suas tropas e não perseguí-lo.

Portanto, estes são os modos para tirar proveito dos seis tipos diferentes de terreno para lutar. Os generais têm a responsabilidade mais alta para investigá-los cuidadosamente.



### Seis situações que apontam a derrota de um exército

Um general deverá saber as seis situações que apontam a derrota de um exército: quando os soldados fogem, quando eles possuem disciplina negligente, quando o exército está deteriorado, quando se desmorona sob a insurgência, quando é desorganizado e quando foi derrotado. Nenhuma destas situações é consequência de catástrofes naturais, elas são decorrentes das falhas dos comandantes.

Quando as vantagens estratégicas são iguais, entre você e seu inimigo, e se o seu exército tiver que lutar contra uma força dez vezes maior, o resultado será a sua fuga.



eles são insubordinados e, ao encontrarem o inimigo, se precipitam em uma batalha sem autorização. Se ao mesmo tempo, o chefe é ignorante das suas habilidades, então o exército se desmoronará.

Quando o chefe é fraco, incompetente e não impõe respeito, quando oficiais e soldados se comportam de um modo indisciplinado, quando falta treinamento formal e instruções claras, quando formações militares são desordenadas, o exército está em desorganizado.

Se um chefe não calcula a força do inimigo e emprega uma força pequena contra um exército grande, combate um inimigo forte com tropas fracas, e ao mesmo tempo não seleciona unidades de vanguarda, o resultado será a derrota.

Portanto, estas seis situações são as causas de derrota. Os generais têm a responsabilidade mais alta para investigá-las cuidadosamente.



Aquele que avalia corretamente esses aspectos e sabe aplicá-los, vencerá; aquele que é ignorante nestas normas e não sabe como empregá-las em guerra, será derrotado.

Se, ao estudar a situação existente e estar certo que o resultado da batalha resultará em vitória, um chefe sábio decidirá lutar, mesmo se o soberano não lhe ordena. Reciprocamente, se a situação aponta uma derrota, ele decidirá não lutar, mesmo se o soberano assim o ordena.

Se um comandante avança sem buscar a fama pessoal e retrocede sem se eximir da responsabilidade; se sua preocupação é proteger a população e a segurança das pessoas e promover os interesses do soberano, então, aí está um chefe que é tal qual uma pedra preciosa do Estado.

Se o general se preocupa com seus soldados como se fossem crianças, eles o acompanharão até os lugares mais profundos; se ele os trata afetuosamente, como se fossem os seus próprios filhos amados, então, eles estarão dispostos a morrer com ele na batalha.

Se o general favorece os seus homens, mas não sabe usá-los; os ama, mas não pode comandá-los; e quando eles violam leis e regulamentos, ele não os castiga ou chama-os a ordem, tais soldados são como crianças mimadas e serão inúteis para batalha.

chances de vitória.

Um general que sabe que o inimigo pode ser derrotado e que suas próprias tropas têm a capacidade para atacar, mas não sabe que as condições do terreno são inadequadas para a batalha, as suas chances de vitória estarão reduzidas pela metade.

Assim, um general habilidoso movimentará suas forças sempre no caminho certo e ao entrar em ação, seus recursos serão ilimitados.

Assim se diz:

"Conheça o inimigo e a si mesmo e você obterá a vitória sem qualquer perigo; conheça terreno e as condições da natureza, e você será sempre vitorioso."

Sun Tzu disse:

Em operações militares, o terreno pode ser classificado de acordo com nove posições geográficas e que interferem no modo de executar as operações militares. Desta forma, os tipos de terreno são os seguintes : o dispersivo, o marginal, o contencioso, o aberto, o convergente, o crítico, o difícil, o cercado e o desesperado.



### Tipos de situações táticas relacionadas com o terreno

Dispersivo	Quando um príncipe empreende uma campanha no seu próprio território, o lugar é chamado dispersivo.
Marginal	O território inimigo no qual ele entra, mas não penetra profundamente, é chamado marginal

Convergente	e chamado de convergente. Aquele que adquirir o seu controle por primeiro, obterá aliança com os demais vizinhos.
Crítico	Quando um príncipe penetra profundamente em território hostil, depois de ter atravessado muitas cidades inimigas encontra-se em território crítico.
Difícil	Um terreno com altas montanhas, florestas densas e pântanos impenetráveis ou qualquer lugar onde é difícil viajar é chamado terreno difícil.
Cercado	Um terreno para o qual acesso é estreito e qualquer retorno exige um desvio, de forma que uma tropa, mesmo pequena, bastará para derrotar um exército grande, é chamado terreno cercado.
Desesperado	Um terreno onde apenas uma batalha desesperada e com todas as suas forças o salvará, mas que se você falhar, será derrotado e destruído, é chamado terreno desesperado.

Portanto, nunca lute em terreno dispersivo; nunca permaneça em terreno marginal; nunca ataque um inimigo que primeiro alcançou um terreno contencioso; nunca permita que se bloqueiem as



## Táticas antigas

Antigamente, os generais qualificados nas operações militares buscavam:

- impedir que a vanguarda e a retaguarda do inimigo estabelecessem contato;
- impedir que o corpo principal do inimigo e suas divisões pequenas se apoiassem mutuamente;
- impedir que os oficiais e os subordinados do inimigo se apoiassem mutuamente e comuniquem-se entre si;
- dispersar os soldados inimigos de modo que eles não pudessem se concentrar, e caso se reunissem, não pudessem se juntar em grupamentos.

favorável e permaneceriam estacionados quando a situação lhes era desfavorável.

Ao ser perguntado: "Se o inimigo vem atacá-lo com um grande e bem ordenado exército, como você lidaria com isto ?". Minha resposta seria: "Capture algo que ele preza e ele se curvará aos seus desejos".

### **Essência das operações militares**

A essência das operações militares é a velocidade das ações e a exploração das vulnerabilidades do inimigo, indo por caminhos que ele não espera e atacando onde ele não está preparado.

### **Princípios gerais para fazer a guerra em território inimigo**

Os princípios gerais para se fazer guerra em um território inimigo são os seguintes:

- Quanto mais você penetrar em território hostil e seus soldados estiverem coesos, mais difícil será para os defensores o derrotar.
- Se você penetrar em uma terra fértil, você deverá saquear os campos inimigos, pois, isto garantirá provisões para seus homens.



E quando os soldados não tiverem medo de morte, não haverá nada para eles temerem e eles darão o máximo de si em seus combates.

Soldados que penetram profundamente em território inimigo ficarão destemidos, não haverá nenhuma estrada para eles se retirarem, e eles permanecerão firmes.

Estando em território inimigo, eles estarão coesos. Nesse terreno, não há nenhuma escolha e todas as lutas serão como uma batalha desesperada.

Assim, tais soldados não precisam de nenhum treinamento para serem vigilantes. Eles farão o que você quiser, mesmo antes que você determine; eles cooperarão, mesmo antes que você os determine; e eles seguirão na sua direção conscientemente, mesmo antes que você os ordene.



No dia em que do exército foi ordenado combater uma batalha decisiva, os soldados poderão sentar e poderão chorar com lágrimas que molham suas roupas, alguns poderão deitar e chorar com lágrimas que fluem pelas suas bochechas. Mas se você os lança em uma situação onde não há nenhum modo para eles se retirarem, eles se mostrarão destemidos e tão valentes quanto Zhuan Zhu:<sup>5</sup> ou Cao Gui.

### A serpente do monte Chang

Aqueles que estão qualificados nas operações militares deverão ser como o shuairan, a serpente de Monte Chang. Se você golpeia sua cabeça, seu rabo lançará um ataque contra você; se você bate em seu rabo, sua cabeça o golpeará; se você bate em seu corpo, ela atacará com sua cabeça e com seu rabo.

Se perguntassem: "Os soldados podem alcançar essa coordenação instantânea como aquela serpente?" .

---

<sup>5</sup> Zhaun Zhu, sem temer a morte, atacou sozinho, apenas munido de uma faca o Duque de Huan, recuperando terras que lhe haviam sido tomadas. Cao Gui, criminoso da província de Wu, mesmo sabendo que receberia a pena capital, matou o rei Liao

carrações nunca foram modos fidealgios para manter-se os soldados unidos e evitar as deserções do combate.

Manter os soldados empenhados na batalha e dispostos a lutar corajosamente, depende de uma boa administração e de bom comando militar.

A exploração correta das situações trará coragem aos soldados e permitirá a exploração das possibilidades das suas tropas.

Um general habilidoso deve comandar milhares e milhares de cavalos e homens, como se ele estivesse conduzindo um único homem, que não hesitará em segui-lo.

### Para comandar um exército

Para comandar um exército:

- Um general tem que ter uma mente serena e insondável.
- Ele deve comandar suas tropas de uma maneira imparcial e vertical.
- Ele deve manter os seus oficiais e soldados ignorantes de seus planos militares.
- Ele altera dispositivo de suas tropas e seus planos militares sem que qualquer um fique sabendo.
- Ele modifica suas áreas de acampamento, utilizando caminhos diversos, sem que qualquer um se antecipe a sua intenção.

perigosas.



Isto é o que um chefe deveria fazer.

As táticas variadas de acordo com os tipos de terreno, os movimentos de avanço ou recuo, segundo as condições favoráveis e a observação da natureza humana é tudo o que um general tem que estudar e examinar cuidadosamente.



- quanto menos profundo seus guerreiros penetrarem, menor será a disposição deles para a luta;
- ao cruzar a fronteira para um país vizinho, para um campo de batalha onde não há nenhum modo para soldados retornarem, você está em terreno crítico;
- ao ocupar uma posição que se estende em todas as direções, você entrou em território convergente;
- ao penetrar profundamente no território do inimigo, você entrou em solo crítico;
- ao penetrar uma pequena distância, você está em solo marginal;
- ao deparar-se com um local com terreno áspero na sua parte de trás e uma passagem estreita, você está em terreno cercado;
- ao entrar em uma região onde não há nenhum modo para a retirada, você está em terreno desesperado.

### Conduta nos diferentes tipos de terreno

Assim:

- quando você está em terreno dispersivo, você deverá tornar suas tropas unidas;
- quando você está em um terreno marginal, você deverá manter as tropas compactas;
- quando você está em terreno contencioso, você deverá acelerar suas tropas de retaguarda;

- quando você está em terreno cercado, você deveria bloquear os pontos de acesso ou de retirada;
- quando você está em terreno desesperado, você tem que mostrar para seus soldados que não há nenhuma escolha, além de um combate até o último homem.

### Psicologia dos soldados

Portanto, um general tem conhecer a psicologia de soldados:

- eles resistirão, enquanto estiverem cercados;
- eles lutarão desesperadamente, enquanto estão sendo forçados;
- eles seguirão o general quando entrando em situações perigosas.



se desconhecer as vantagens e desvantagens de várias posições de batalha, não pode comandar um exército que serve um soberano.

Se o exército de um soberano ataca um estado forte, e não permite que este estado reúna forças para resistir; e onde quer que tal exército vá, intimida seu inimigo e impede que os seus aliados vão a seu socorro; então um estado com tal um exército invencível não precisa buscar alianças com outros estados, nem precisa estabelecer seu poder nestes estados e só confia em sua própria força para intimidar o inimigo, e poderá capturar as cidades do inimigo e destruir o seu estado.

Se ao conduzir um exército de um soberano, você conferir recompensas, independentemente da prática habitual e expedir ordens independentemente do já convencionado, você pode comandar milhares e milhares de cavalos e homens como se estivesse conduzindo um único homem.

Prepare suas tropas para a operação,mas nunca lhes conte de seus planos; as empregue para obter os pontos vantajosos, mas nunca lhes conte sobre os perigos que a situação de desvantagem acarretaria.

É só lançando um exército para uma posição perigosa, que seus soldados perceberão que podem sobreviver; só os colocando em um terreno desesperado, que eles perceberão, que podem continuar vivos. Apenas quando os soldados forem colocados em perigo é que eles poderão transformar uma derrota em vitória.

## Ao declarar guerra



No dia em que for decidida uma declaração de guerra, você deverá fechar todas as passagens, anular os passes de fronteira e encerrar todo o contato com os emissários do inimigo. Cuidadosamente examine seus planos militares no conselho do templo e tome as decisões.

Se você descobrir o ponto fraco do oponente, você tem que afetá-lo com rapidez. Capture, inicialmente, aquilo que for muito valioso para o inimigo. Não deixe que seja revelada a hora do seu ataque.

Seja sábio para perceber que para obter a vitória, seus planos devem modificar-se de acordo com as situações do inimigo.

No princípio, assumo a pureza de uma donzela; quando o inimigo lhe abrir os portões, o ataque tão rapidamente quanto uma lebre arisca. assim, o inimigo ficará impossibilitado de resistir a você.

Sun Tzu disse:

Há cinco modos de atacar com fogo. O primeiro é queimar o inimigo que se agrupa; o segundo é queimar suas provisões e propriedades; o terceiro, seus equipamentos; o quarto, seus arsenais e munições; e o quinto, suas provisões de reabastecimento.



### Medidas

Atacar com fogo requer algumas medidas. Materiais para atear fogo devem estar sempre à mão. Há épocas mais favoráveis para lançar um ataque pelo fogo e dias adequados para atear fogo. A época favorável para lançar um ataque pelo fogo é quando o tempo está seco; os dias adequados para atear fogo são aqueles em que a lua está na posição das constelações da Cesta dos Ventos, da Muralha, da Asa ou do Estribo. Pois, quando a lua está nessas posições, ventos fortes subirão.



quando o acampamento do inimigo está em chamas, e os seus soldados ainda permanecem tranqüilos, então, você deverá esperar e não lançar o ataque. Quando as chamas ganharem altura, se conseguir atravessá-las, você poderá atacar; se não puder atravessá-las, permaneça em sua posição.

Quando o fogo for ateado, estando você fora do acampamento do inimigo, você não deverá entrar nos seus limites, mas aguardar o momento certo. Se você iniciar o fogo antes da linha do vento, nunca ataque contra o vento. É provável que o vento que soprou constantemente durante o dia, se acalme à noite.

### Momento oportuno

Qualquer exército deve saber sobre as diversas situações com relação aos cinco tipos de ataque pelo fogo e tem que continuar esperando pelo momento oportuno.

Assim, um general que usa o fogo para apoiar o seu ataque terá a certeza da vitória; ele que usa a água para apoiar o seu ataque é forte. A água pode bloquear o avanço do inimigo, mas não pode privá-lo de suas provisões.

preceitada.

Um soberano não deve empreender uma guerra num ataque de ira; nem deve enviar suas tropas num momento de indignação. Quando a situação lhe for favorável, entre em ação; quando for desfavorável, não aja. Deve ser entendido que, um homem que está enfurecido voltará a ser feliz, e aquele que está indignado voltará a ser honrado, mas um Estado que pereceu nunca poderá ser reavivado, nem um homem que morreu poderá ser ressuscitado.

Então um soberano iluminado deve dirigir os assuntos de guerra com prudência e uma guerra com precaução.

Este é o caminho que mantém o Estado em paz e em segurança, e o exército intacto.

Sun Tzu disse:

Quando um exército com cem mil homens é enviado para uma guerra a uma distância de mil li, o povo e os cofres públicos têm que gastar mil barras de ouro todos os dias para sustentá-lo. Haverá agitações internas e no estrangeiro, e muitas pessoas vagarão pelas estradas. Aproximadamente setecentas mil famílias estarão impossibilitadas trabalhar no campo<sup>6</sup>.



---

<sup>6</sup> Nesta época, oito famílias formavam uma comunidade. Quando uma família enviava um homem para se unir ao exército, as sete famílias contribuía para seu apoio. Portanto, quando um exército de cem mil foi mobilizado, foram cem mil famílias que deram seus filhos e, por conseguinte, setecentas mil famílias ficaram com a incumbência de apoiá-los.

senhor da vitória.



Se um soberano iluminado e seu comandante obtêm a vitória sempre que entram em ação e alcançam feitos extraordinários, é porque eles detêm o conhecimento prévio e podem antever o desenrolar de uma guerra.

Este conhecimento prévio, no entanto, não pode ser obtido por meio de fantasmas e de espíritos, nem pode ser obtido com base em experiências análogas, muito menos ser deduzido com base em cálculos das posições do sol e da lua. Deve ser obtido das pessoas que, claramente, conhecem as situações do inimigo.

Quando você emprega os cinco tipos de espões simultaneamente, o inimigo não consegue desvendar os métodos de operação. É extremamente complicada e se torna uma arma mágica para o soberano derrotar seu inimigo.

Espiões nativos ou locais são os próprios os aldeãos do inimigo.	Nativos
Espiões internos são os próprios funcionários do inimigo.	Internos
Espiões convertidos são os espões do inimigo que nos prestam informações.	Convertidos
Espiões descartáveis são os nossos próprios agentes secretos que obtém deliberadamente falsas informações sobre a nossa situação e as passa ao inimigo. Frequentemente eles seriam apanhados e condenados à morte.	Descartáveis
Espiões indispensáveis são os que trafegam entre o inimigo e nós, e retornam com informações seguras sobre inimigo.	Indispensáveis

Somente o comandante mais astuto sabe como empregar os espões. Somente o comandante humanitário e justo sabe como empregar os espões. Somente o comandante alerta e sutil sabe como obter informação verdadeira dos espões.

Sutil realmente! Verdadeiramente sutil! Não há nenhum lugar onde a espionagem não seja possível. Se um plano secreto for divulgado prematuramente, o espião e todas as pessoas com as quais ele falou serão condenadas à morte.

Se você planeja golpear as tropas de um inimigo, ou atacar suas cidades, ou assassinar o comandante inimigo, você deve descobrir, inicialmente, o nome do chefe da guarnição de defesa, de seu ajudante-de-campo, de seus conselheiros, de suas sentinelas e de seus guarda-costas. Você deve orientar seus espões para que investiguem estes detalhes.

Você deve averiguar sobre os espões inimigos que foram enviados para espionar você. Suborne-os, exorte-os e convença-os a lhe servir. Eles podem ser convertidos e trabalharão para você.

Por intermédio destes espões convertidos, você poderá obter informações sobre o inimigo e poderá recrutar os espões nativos e os espões internos. Assim como, empregar seus espões descartáveis para entregar falsas informações sobre seu exército. Da mesma maneira, é com base nessas informações obtidas que os

ministro anterior de Xia, e a ascensão da Dinastia de Zhou foi devido a Jiang Ziya, o ministro anterior de Shang.

Só o soberano iluminado e o comandante habilidoso que forem capazes de recrutar os homens inteligentes como espiões realizarão grandes tarefas.

O uso de espiões é essencial na guerra, e o exército depende desse serviço nos seus movimentos.

deste o início da humanidade que identificou aspectos comuns que levaram um exército à vitória ou à derrota.

Apesar de chamados princípios de guerra, podem ser adaptados às relações interpessoais e ao gerenciamento dos afazeres do dia-a-dia.

Os princípios de guerra estão distribuídos por toda a obra de Sun Tzu, podendo-se identificar os seguintes :

Os princípios de guerra adotados atualmente pela maioria das focas militares do mundo são os seguintes:

OBJETIVO	OFENSIVA	SURPRESA
MASSA	ECONOMIA DE FORÇAS	MANOBRA
SEGURANÇA	SIMPLICIDADE	UNIDADE DE COMANDO



Em campanha, poderão existir objetivos intermediários ou parciais. Todavia, a conquista destes objetivos deverá contribuir na conquista do objetivo principal.

Sun Tzu disse:

... se não é vantajoso, nunca envie suas tropas; se não lhe rende ganhos, nunca utilize seus homens; se não é uma situação perigosa, nunca lute uma batalha precipitada...

... um soberano não deve empreender uma guerra num ataque de ira; nem deve enviar suas tropas num momento de indignação...

## **OFENSIVA**

A ofensiva é necessária para obter-se resultados decisivos, bem como para manter a liberdade de ação. Uma ação ofensiva assegura a iniciativa das ações, estabelece o ritmo das operações, determina o curso do combate e explora a fraqueza do inimigo.

A iniciativa das ações permite a escolha da hora e do local da batalha, facilitando a surpresa.

Algumas vezes, uma ação defensiva será necessária, mas só deverá ser adotada como recurso temporário para uma posterior ação ofensiva.

... ser invencível depende da própria pessoa, derrotar o inimigo depende dos erros do inimigo...

... quando não há nenhuma chance de vitória, assuma uma posição defensiva; quando há uma chance de vitória, lance um ataque.

## **SURPRESA**

A surpresa consiste em golpear o inimigo em local, hora ou uma forma para a qual ele não esteja esperando. Ou, tendo descoberto o seu plano, não tenha tempo útil para reagir. A surpresa altera o equilíbrio das forças em combate.

A surpresa poderá ser obtida por meio da originalidade, da audácia nas ações, da velocidade da execução, do sigilo, do despistamento e da dissimulação de intenções.

Na guerra moderna, a surpresa pode ser obtida nos níveis estratégico, tático e tecnológico.

Sun Tzu disse:

... qualquer operação militar tem na dissimulação sua qualidade básica...

... um chefe que é capaz deve fingir ser incapaz; se está pronto, deve fingir-se despreparado; se estiver perto do inimigo deve parecer estar longe...

... a essência das operações militares é a velocidade das ações e a exploração das vulnerabilidades do inimigo, indo por caminhos que ele não espera e atacando onde ele não está preparado...

### **MASSA OU CONCENTRAÇÃO DE FORÇAS**

A massa compreende a aplicação de forças superiores ao inimigo, em um local decisivo e em momento mais favorável à realização das ações que se tenham em vista. A aplicação deste princípio permite que forças numericamente inferiores obtenham superioridade decisiva no momento e local desejado.

inimigo dispersa suas próprias forças em dez lugares, então nós seremos dez contra um quando lançarmos o nosso ataque. Se nós tivermos que usar muitos para golpear poucos, então será bastante fácil negociarmos, pois o inimigo será pequeno e fraco...

## **ECONOMIA DE FORÇAS**

A economia de forças caracteriza-se pela distribuição e emprego judiciosos dos meios disponíveis, para a obtenção do esforço máximo nos locais e ocasiões decisivos.

A economia de forças em uma parte da frente de combate permite que se obtenha massa em outra parte da frente.

Na aplicação deste princípio de guerra, deve-se evitar o emprego de meios insuficientes, o que implicaria na não obtenção do resultado desejado, ou ainda, o excesso de meios, o que caracterizaria um desperdício de forças, além do necessário para obter-se o efeito desejado.

Sun Tzu disse:

... Se nós não pretendemos lutar contra ele, nós não o faremos, pois, mesmo que a nossa defesa seja apenas uma linha desenhada, nós o desviaremos para outro objetivo. Se nós conseguirmos fazer o inimigo denunciar sua posição, ao mesmo tempo em que ocultamos a nossa, podemos reunir as nossas tropas e dividir as forças do inimigo.

de perdas em pessoal e material. O emprego correto da manobra mantém a pressão sobre o inimigo e assegura a iniciativa.

Sun Tzu disse:

... durante este processo ... nada se torna mais difícil do que lutar para colocar-se em uma posição favorável frente ao inimigo. É difícil, porque se trata de transformar um tortuoso caminho em uma estrada reta, transformar uma desvantagem em vantagem.

... na manobra não há só vantagens, mas também perigos. Se você se esforça para ocupar uma posição favorável em uma batalha e conduz a totalidade de suas forças, naturalmente, você terá a sua velocidade reduzida. Se, porém, você deixa para trás as suas tropas, os seus equipamentos e as suas provisões, isto estará perdido...

...Portanto, em operações militares, você pode obter a vitória com estratégias militares. Você deve manobrar para obter as condições favoráveis, para dispersar ou concentrar o exército de acordo com as circunstâncias....

...Assim você deverá ser tão rápido quanto o vento forte ao entrar em ação; você deverá ser tão estável quanto às florestas silenciosas que o vento não pode tremer quando se mover lentamente; você deverá ser tão feroz e violento quanto às chamas furiosas quando invadir o estado do inimigo; você deverá ser tão firme quanto às montanhas altas quando estacionar; você deverá ser tão inescrutável

...Aquele que primeiro domina esta tática, obterá a vitória. Assim é a arte de manobrar os exércitos...

## **SEGURANÇA**

O princípio de guerra da segurança tem a finalidade de evitar que o inimigo se utilize a surpresa contra as nossas forças, bem como, reduzir-lhes a liberdade de ação nos ataques a pontos sensíveis de nosso território ou forças.

Esse princípio releva dois aspectos importantes :

- a obtenção de informações oportunas e precisas sobre o inimigo para o planejamento das nossas operações e para evitar-se a surpresa;
- a tratamento sigiloso de nossos planos da localização das nossas forças para dificultar a intervenção inimiga em nossas operações.

Sun Tzu disse:

... se um general ataca com confiança é porque sabe que o inimigo não pode se defender ou fortalecer sua posição. Se um general defende com confiança é porque está seguro que o inimigo não atacará com superioridade de forças naquela posição...

... nunca confie na probabilidade do inimigo não estar vindo, mas dependa de sua própria prontidão para o reconhecer. Não espere que

ordens e planos. O melhor plano é aquele que, em todos os níveis de decisão, quer do planejamento quer da execução, evidencia concepções claras e facilmente entendidas.

A simplicidade reduz a possibilidade de equívocos na sua compreensão e facilita as correções necessárias durante o combate.

Sun Tzu disse:

... o general deve ser capaz de ponderar todos estes cálculos previamente no templo. O lado que contar mais pontos, vencerá; o que contar menos não vencerá; pior ainda o que não contar ponto nenhum....

... um general habilidoso deve comandar milhares e milhares de cavalos e homens, como se ele estivesse conduzindo um único homem, que não hesitará em segui-lo...

## **UNIDADE DE COMANDO**

O princípio da unidade de comando é caracterizado pela atribuição da autoridade a uma só pessoa, ou seja, a pessoa do comandante.

Este princípio compreende uma linha de comando bem definida e com nítida divisão de responsabilidades, um sistema de comando e controle que permita o exercício pleno do comando e o exercício do comando baseado em liderança competente, capaz de infundir total confiança e entusiasmo aos subordinados.

...o general recebe as ordens do soberano, reúne seus exércitos,  
formando as unidades, e os mobiliza para confrontar o inimigo...