

星际争霸一白话孙子兵法完整版

第一篇 战争篇

孙子说：战争是选手的头等大事，它关系到军民的生死和选手的存亡，因此，我们必须严肃对待、认真考察。

如何进行考察呢？要以决定战争胜负约五个基本要素为**经五事**，配以由五事引出来的七个方面情况**七计为纬**，对敌我双方进行比较，作出估量，从中探索出战争胜负的情势。**五个基本要素：一是人和，二是天时，三是地利，四是将领，五是法制。**所谓人和，指上下同欲、君民一心，一旦有比赛或者 NVN，队员或队友能够配合得力，兵或农民就会听从选手的命令，赶赴战场或者执行调度，为选手或我方出生入死、奋勇杀敌，而不会控制失误或者配合不好。所谓天时，指星际中的运气或者机会。所谓地利，指高地岛屿、远途近路、险势易域、地广道狭，和军事上的生地、死地。所谓将领，指选手的才智、意识、操作战术和智商。所谓法制，指人口，资源都管理有度。

做为领兵的选手对以上五个基本要素都要了如指掌，做到心中有数。因为只有深刻地了解并掌握了它，才能驾驭战争打胜仗；反之，如果不了解不掌握它，就会吃败仗。所以，不仅要懂得**五事**，还要根据由五事延伸出来的七计进一步具体分析比较，从而探求战争的胜负。七计说的是：**哪一方的 NVN 配合得好？哪一方的选手意识过人？哪一方占有好的天时地利？哪一方能够控制统一？哪一方的军队级**

别较高？哪一方的操作训练有素？哪一方资源建筑运用合理？然後依据对这些情况的分析对比，就完全能够判明谁胜谁负了。

如果将帅听从我的计谋五事七计，并能运用它指挥作战，那就必定取得胜利，这样的将帅就一定要留在指挥岗位上，委以重任；如果将帅不听从我的计谋，而按他自己的意图去指挥作战，那就一定失败，那就让他离开指挥岗位，绝不能留任他。

如果利害得失估量准确，有利的意见已被采纳，同时又尽力造成实施有利的战争决策的态势，那就给顺利作战提供了外在的辅助条件。所谓势，就是造成我方比对方有利的大局。

指挥作战，实际上是一种欺诈而奇异的行为，它真真假假、虚虚实实，尽量做到迷惑敌人，致人而不致于人，因此，我们可以说，**诡诈是用兵打仗的一项基本原则**。例如，本来能打却伪装成不能打；本来要用兵(空投)却伪装成不用兵(不空投)；本来要从近处攻击(本来要攻击主矿)，却佯成向远处进攻(却装成进攻分矿)；本来要从远处袭击(本来要空投主矿)，却佯成向近处进攻(却装成空投副矿)。

如果敌人贪利，那就用利去引诱他；如果敌营混乱，那就要乘机攻破他；如果敌人力量充实，那就要加倍防范他；如果敌人兵力强大，那就设法避开他；如果敌人的将领易於发怒，那就想方设法挑逗他，使他激怒而失去理智、轻举妄动；如果敌人鄙视我方，那就要设法使

敌人更加骄横，然後寻机打击他；如果敌人休整得充分，那就要设法使敌人疲惫；如果敌人 NVN 时内部团结和睦，那就要设法离间他。

总之，千方百计，设法寻机，要在敌人毫无准备的状态下实施攻击，要在敌人意想不到的情况下采取果断行动。这些都是指挥战斗的诡道之法，也是军事家取胜的奥秘所在。但是，这些都不是事先主观规定并照传照搬的，因为它们总是根据敌我双方的具体情况随机而变的。

拉开战斗序幕之前，就已计算周密，古时，战前君主在宗庙里举行仪式，商讨作战计画，充分估量了有利条件，开战之後往往会取得胜利；拉开战斗序幕之前，计算不周密，少去分析有利条件，开战之後就很少能取得胜利，更何况开战前既无计算，又不分析取胜的有利条件呢！我根据以上决定胜负的**五事七计**的分析，加上作战指挥诡道原则的运用，以及战前的计算多少，结合敌我双方的实际状况进行考察，谁胜谁负就显现出来、不言自明了。

第二篇 作战篇

[论有限矿的速战速决的进攻策略]

孙子说，我们所进行的战争乃是以陆地战为主要作战方式，因此兴兵打仗，一般需要攻城或者偷袭的 TANK 或者隐形兵 N 个，出动穿戴甲冑的兵卒 N 队，反隐形和防空的制造，运输机的准备，前方和後方矿消耗的费用，再加上供给和保养部队，建筑等装备的费用，不停

的耗费千金之巨，这是财力。在具有这样巨大财力和物力之後，N队大军才能启程出征。

带领这样需要巨大物力财力支撑的庞大军队作战，其进攻策略的立足点应是有机会有话就速战速决，绝不能采取旷日持久的胜久策略，因为，时间拖长就会使我方或选手疲惫、锐气挫伤，如果再采取攻城策略，那就更加会使战斗力消耗殆尽。十分明显，旷日持久地在前方作战，必然使国家财力不支、物力不足。一旦前方军队疲惫、锐气大减、战斗力耗尽，後方的财力物力枯竭，对方就会乘我方陷入重重困难之机，发起攻击。在这种严峻的态势下，即或再高明的选手，纵有回天之力，也无法妥善地处置这种灾难性後果。所以，只听说有机会的时候的笨拙速胜，而没有看到有机会的时候还巧妙的久拖，或者说，速胜即或是笨拙的，也比久拖不决的巧妙不知要高明多少倍。因为庞大军队在前方长时间持久作战，却能给我方带来利益的，是从来没有过的。所以，不了解长期用兵打仗所带来的危害，也不会真正懂得兵贵神速的好处。

善於用兵打仗的选手都清楚有机会的时候速战速决和部队的可贵。他们在指挥作战时，从不进行第二次徵集士卒，尽量不会失误，如果需要补充的话，就应该快速而稳妥的扩张，并且要尽量不给敌人扩张的机会，我方就可以得到充足的补给供应。

国家处於贫困境地的原因，在於军队长期在前方作战而开销又大，这是显而易见的道理：军队远征必然要开销巨大，而开销巨大又

一定给农民带来沉重负担；靠近军队驻紮的地域，防御必然很多，而防御增多，必使我方财物枯竭，随之而来的是我方的农民和基地的开销不断增加，结果军队战斗力耗损、战场部队供给枯竭、每片矿都快空虚，这自然导致国库贫乏。可见，由於拖延不决的长期作战，對於每片矿来说，农民采集的财物十份就会耗去七份；對於选手来说，TANK损坏，医生疲惫，运输机，士兵，分矿受到损耗，选手的资财十份就要耗去六份。

这里需要强调的是，凡是明智的选手，在领兵作战中都希望打击敌国的补给，因为从敌国那里打击一片矿，就抵得上从我方开的两片矿；从敌国那里打击一个油矿，就等於从我方开的两片油矿。

只有把选手的士气激发起来，才能保持部队的旺盛斗志，每个选手才会勇敢杀敌。如果想要消耗敌人的经济，那就要不惜牺牲一些部队来打击敌人的分矿。如何牺牲呢？其办法是，凡是敌人一片矿，就要派多与敌人矿区防守一倍的兵力去攻击，如果敌人已经处于劣势，同时在地利容许的情况下还要在此扩张。这样，就可以化敌为我，从而削弱、战胜敌方，而使自己日益强大。

总而言之，兴兵作战必须崇尚若有机会就兵贵神速的策略，而不应采取旷日持久的消耗战法。这就是兵法中所提倡的**兵贵胜，不贵久**。

凡深谙用兵的将帅，在车战中都不采用巧妙的持久战法，而要采取速战速决的进攻策略，这是因为他们时时牢记自己肩负的责任：掌握着选手的命运，主宰着我方的安危！

第三篇 谋攻篇

[论巧用计谋战术征服敌人]

孙子说：一般来讲，用兵打仗应遵循如下的法则：若有机会，破坏主矿或整个地方的基地才是上等的策略，而有机会（包矿主矿和副矿的机会），部分的破坏或者破坏副矿则是次等的策略；若有机会，整个的杀光整个部队才是上等的策略，而这种机会出现了，只部分地杀死一部分部队则是次等的策略；攻击一个重要的地方才是上等的策略，而攻击一个不重要的地方则是次等的策略；因此，即或作战一百次取胜一百次，也不是最完善的计谋。只有在以最少的损失换取敌人最大的损失的情况下，巧用计谋战术而不用恶战而征服敌人，才是好中之好的最佳方案。

可见，用兵打仗，在有机会的情况下，上策是及早察明敌之政治和作战动向，从战术上战胜敌人，即在战术上胜敌一筹，用计谋使敌人屈服，使用我方少量的损失或者不损失而使敌人屈服；其次是从外交上压服敌人，即联合自己的盟友，拆散敌国的同盟，使敌人处于孤立无援的困境；（这样的情况只出现在 NVN 中）再次便是攻打敌人的军队，以武力战胜敌人；而下策是攻夺敌人的城堡，这是作战中不得已

而为之的最下等策略。因为攻城所需部队，如远程的 Tank，守护者，金甲虫，魔法部队和反隐形需要一定的时间才能制成，升级科技，也需要很长时间才能完工。如果指挥攻城的选手没等完成以上的攻城准备，就忍不住他的愤怒而驱使士卒像飞蛾扑火一样攻城，其结果是部队被杀三分之一，而城堡仍攻不下来，这就是攻城之法所带来的灾难。

所以，善于指挥作战的选手，不是采取用武力交战的办法使敌人屈服，夺取敌人的城池不是用硬拚的办法去占领，吞并或灭亡敌手也不是采取久拖不决的消耗战。因此，运用兵法和战术迫使敌方完全降服，军队不受挫折而取得完全胜利，以争雄於天下，这就是运用谋略战术降服敌人的法则。

如果由於各种条件制约必须付诸武力时，使用军队作战的法则
是：有十倍於敌的兵力就围歼他，有五倍於敌的兵力就进攻他，有两倍於敌的兵力就设法各个击破他，同敌人兵力相等要设法分散敌人的兵力，如果我方兵力少於敌人，那就要尽可能地采取防守的策略，如果我方战斗力不如敌人，那就要尽可能地避免同敌人交战，即能打赢就打，打不赢就避开的办法，以等待机会。千万要记住，力量弱小的军队倘若鲁莽地坚持同强大的敌人拚杀，不注意或不善于保存自己的力量，就会被强大的敌人说 CAINIAO(菜鸟)。

做为军队的统帅，要清醒地意识到自己是我方的支柱、和盟友的关系是否密切，配合是否协调，往往决定于我方的安危兴亡。如果亲

密无间、协调一致，我方就会强盛起来；如果离心离德、关系疏远，我方就会衰弱下去，以致败亡。

做为高手，也要注意尊重部队的实力，绝不能凭主观想像乱加干扰。一般来讲，由于选手不了解军队实际作战情况，而作战行动的危害有三种：第一种是选手不了解三军不应进攻而硬性命令进攻，不应退却而硬性命令後退，这是典型的浪费军队战斗力的行为。第二种是选手不了解三军的内部事务 如操作，调度，编队，两面控制等而胡乱操作，这些必然使军队上下一团乱麻。第三种是，选手意识大局观和战术很差，而瞎调度军队指挥，这也必然使三军走向灭亡。一旦，军队上下处於一团乱麻的境地，敌人定会乘机制造祸难。以上三种情况就叫做**乱军引胜**，即搞乱了自己的队伍，使敌人有了空隙可钻，从而导致了敌人的胜利。

兴兵作战是可以预知胜利的，但是必须以熟知下面五种情况为前提：**一是敌我情况了如指掌，知道什麼情况下可以打，什麼情况下不可以打，具有了这种准确判断力，就会取得胜利；二是既能指挥大部队作战，也能够指挥小部队作战，(既部队再多也不乱)具有这种应战能力就会取得胜利；三是 NVN 情况中所有选手配合得当，或者 1v1 时选手的部队调度 OK，就能取得胜利；四是以有戒备的军队对待防御松弛的军队，具有这样条件，就会取得胜利；五是选手有能力而盟友不加干预，或部队有实力不乱调度，就会取得胜利。以上这五条原则就是预测胜利的依据。**

综上所述，可以得出如下的结论：既了解敌方情况又深知己方状况，每次作战都不会处于险境，更不会失败；不了解敌人情况，只熟悉己方情况，打起仗来胜负各半，既可能打胜，也可能打败；既不了解敌方情况，又不熟悉己方情况，每次作战都会处于险境，一定要吃败仗。

第四篇 形篇

〔论胜可知的军事实力〕

孙子说：古代善于指挥作战的人，首先要创造不被敌人战胜的条件，以此等待可以战胜敌人的有利时机。创造条件不被敌人战胜，主动权在我方，敌人可能被战胜，在于敌人使我方有可乘之机。所以，善于指挥作战的人，能够创造使自己不被敌人战胜的条件，但不一定敌人必定有机可乘而被我战胜。可见，胜利是可以预测的，但在不具备战胜敌人的条件下，绝不能依据自己的愿望去硬战强攻。

我方之所以不能被敌人战胜是由于我方防守严密到位，防守力量不多不少，不给敌人可乘之机；敌人可能被我方战胜，是因为敌人有可以被利用的漏洞，使我方具备了攻打他的条件。我之所以采取守势，是因为敌人兵力有余；之所以采取攻势是因为敌人兵力不足。故此，善于防守的军队，像隐藏在深不可测的地底下那样，使敌人无法窥视其行踪，找不到我方的弱点；善于进攻的军队，像行动在高不可

攀的天上那样，使敌人无法戒备，有机会马上就利用并取得胜利，正因为如此，防守必能保全自己，进攻必能取得全胜。

对胜利的预见不能超过一般人所知道的，并非高明之最；通过艰苦的作战或使用暴力强兵相向的而取得胜利，即便是被天下人称道，也难以称得上是优中之优。这好比是能举起一根毫毛算不上是力气大，能看见太阳和月亮算不上眼睛明亮，能听得惊雷的轰鸣算不上耳朵聪灵一样。古人所说的善於指挥作战的人，总是取胜於容易战胜的敌人，即能够运用计谋战术，抓住敌人的弱点，发起攻势，就容易取胜，既不用反覆部署，部队也不会反复死伤而反复的重新征集，也用不着大砍大杀，就可轻而易举地取胜。故此，不会打仗的选手，既没有奇异的胜利，显不出智谋之名，也看不出因为勇武的战功。他取得的胜利没有差错都是建立在必然的、确有把握的基础之上，也就是对方本身是菜鸟。所以如此，是因为他所采取的作战措施是胜在必然，他所战胜的是实际上已处於必然要失败地位的敌人。

所以，善於指挥作战的人，总是设法使自己立於不败之地，同时又不错过打败敌人的良机，由此看来，胜利之军总是先创造取胜的条件，尔後才谋求与敌人交战；而失败之军则是先盲目地首起战端，尔后将胜利寄托于侥幸。善於用兵的人先从各方面修治不可胜之道，确保法令的执行，这样就掌握了战争的主宰，把致胜的决定权掌握在自己手中。

兵法说要注意五种情况：第一叫做度，即扩张的数量；第二叫量，即资源的多少。第三叫数，即敌我双方人口和兵营的数量；第四叫称，即敌我双方力量对比的权衡；第五叫胜，即判断胜负的可能性。对双方扩张数量作出判断形成度，由此而得出资源的多寡的量，根据资源的多寡来确定可能的人口兵营和部队的数量，根据双方兵力的数量，进行权衡对比，根据双方力量对此判断攻防的胜负。所以，胜败两军相较，实力是相当悬殊的。不妨以一铢和一镒作对比。一镒比一铢重五百多倍。胜军比之败军好以以镒比铢；败军比之胜军好此以铢比镒。胜利之军在指挥士卒作战的时候，就像从八千尺的高处决开溪中的积水一样，其迅猛之势是难以阻挡的，其强大的军事实力是战无不胜的，这就是军事上形的生动体现。

第五篇 势篇

[论星际奇正之变]

孙子说：一般来讲，治理人数众多的军队像治理人数少的军队一样，这是军队组织编制方面的问题；指挥大部队作战像指挥小部队作战一样，这是操作和两面操作方面的问题；率领三军作战，即使全军遭受敌人突然袭击也不至於失败，这是奇正的运用问题，即所谓奇，是指灵活运用出敌不意的同敌人作战，所谓正，是指正规的正面迎敌作战；军队的进攻要像以石击卵那样一下子粉碎敌军，所向无敌，这是虚实的问题，虚实指战斗力的强弱、优劣。

一般来说，作战的方法是，用正兵挡敌，用奇兵取胜。所以善於出奇制胜的将帅，他的战法就像天地变化那样无穷无际，像江河奔流那样不竭不息。周而复始，日月落下去，又再升起，这就像日月运行一样往复无穷。死而复生，就像春夏秋冬四季更替一样过去了，又再回来。音阶不过宫、商、角、徵、羽五音，然而五种音阶的配合变化，却会奏出听不胜听的乐曲来；颜色不过青、黄、赤、白、黑五色，然而五种颜色的配制变化，却会描绘出看不胜看的色彩来；味道不过辣、酸、咸、苦、甘五味，然而五种味道的搭配变化，却会产尝不胜尝的味道来。作战的基本战法不过奇正两种，然而奇正的配合变化，却是无穷无尽的，使敌人永远不知道你如何指挥用奇兵攻击他，和攻击的位置，使敌人永远措手不及。奇正相辅相生，奇可生正，正可生奇，奇正变化不可穷尽，这就像圆环旋转那样，无头无尾，谁能穷尽它呢？

湍急的流水以飞快的速度奔泻，致使石头漂移，这是由於具有巨大冲击力的水势所使然；凶猛的鸷鸟，以飞快的速度搏击，以致能捕杀其他鸟兽，这是由於牠能控制时机、节奏适度所使然。因此，善於指挥作战的选手，他所造成的态势是居高临下、势如破竹，他所掌握的行动节奏是短促猛烈，猝不及防。这种态势，就像张满的弓弩，这种节奏，犹如触发弩机。

种类纷杂，人马众多，在这种混乱状态中作战，必须保持自己部队的镇静而不乱；战车转动，部队奔驰，在这样浑沌不清的情况下打仗，必须把部队部署得严整、灵活，四面八方都能应付自如，使敌人

无隙可乘、无懈可击。一方乱是因为另一方治理得比较好，一方怯懦是因为另一方比较勇敢。一方弱小是因为另一方比较强。治理部队的乱，是数量的问题；勇或者怯，是态势大小的问题；强或者弱，是形势的问题。善于调动敌人的选手：向敌人示形，以假象欺骗敌人，敌人就会信以为真而听从调动（比如好象要攻击主矿，敌人必定调兵前来防守，而我方却去攻击分矿，等敌人回防分矿，再去攻击敌人防守薄弱的主矿）；用这些方法引诱调动敌人，使敌人上当受骗，用重兵设伏以等待敌人，掩击消灭他。

所以善于指挥作战的选手，他的注意力主要放在全局有利的态势上寻机战胜敌人，而不放在对盟友或部队的依赖和苛求上，因而能够选择胜任的部属，充分利用有利的态势去夺取胜利。善于利用有利态势的选手，指挥士卒作战，就像滚动木石一样运转自如；木头和石头的共同特性是：把它们安放在地势平坦的地方静止不动，把它们安放在地势陡斜的地方转动滚移；方形的木石就比较静止稳定，圆形的木石便容易转动滚移。所以善于指挥士卒作战的将帅所造成的有利态势，就像从八千尺高的山上向下飞滚圆石那样，迅猛不可当，这就是军事上所谓势的要领。

第六篇 虚实篇

[论避实击虚、争取主动]

孙子说：凡是先占据战场而待机歼敌就可休息安逸、获得主动，而後到达战场则因快速急进而仓促应战，势必疲劳被动。所以善於指挥作战的人，能摆布敌人争取主动而不被敌人摆布陷於被动。能促使敌人自动就范、进入我预设战场，是以利诱骗敌人的结果，能使敌人不能前来进攻我军，是用祸患来威胁敌人的结果。所以，如果敌人得到休整，那就要设法使其疲劳；如果敌人资源充足，那就要设法使其贫乏；如果敌军坚守不动，那就要设法使其调动。因此，出兵攻击敌人，一定是敌人奔赴急救的地方，即出兵攻打敌人要害之处。

这样就可以行军千里而军队不致疲劳，这是因为军队行进在没有敌人或敌人没有设防的地区；要进攻就一定攻得下，这是因为攻打敌人不注意防守或不易守住的地方；要防守就一定守得住，这是因为扼守敌人必来攻打的地方。可见，善於指挥进攻的将帅，能使敌人不知道应该在什麼地方防守；善於组织防守的将帅，能使敌人不知道应该向什麼地方进攻。微妙！微妙得看不出一点形迹；神奇，神奇得听不出一点声息，所以这样的选手才能成为敌人命运的主宰。进攻时，敌人不能抵御的原因，是因为我军冲向了敌人空虚想不到的地方；退却时，敌人不能追赶上的原因，是因为准备得好退却速度快而敌人追不上。所以，我军要想和敌人作战，敌人即使高筑堡垒、深挖战壕，也不得不出来跟我军交战上这是因为攻打了敌人必然要救援的要害地区；我军不想和敌人交战，即使是画地而守，敌人也无法跟我军交战，这是因为敌方主力被我方引诱到别的敌方。

所以善于用办法欺骗敌人的选手，诱使敌人暴露企图，而自己却不露形迹，使敌人不知虚实、捉摸不定，这样便能做到我军兵力集中而敌人的兵力分散；我军兵力集中成为一处，敌军的兵力分成为N处，这样，我军就可以用十倍於敌的兵力进攻敌某一处的兵力。如果一旦造成我众而敌寡的有利态势，那就能够造成以众击寡的时机，那麽与我军直接交战的敌人就有限了。我军预定与敌人交战的地方，敌人摸不到，判断不准，既然敌方不知道我军要向哪里进攻，敌人要设防的地方就要多；敌军设防的地方多，那麽跟我军直接交战的兵力就必然相对减少了。因此，敌人前面设防，後面的兵力就少了；後面设防上前面的兵力就少了；左翼设防，右翼的兵力就少了；右翼设防，左翼的兵力就少了；到处都设防，就处处的兵力力量都薄弱。兵力薄弱是因为被动地去处处设防的结果；我军兵力雄厚.是由於迫使对方分兵设防的结果。

所以，如果能预知交战的地点和时间，那麽，即使跋涉千里，也可以和敌人会战。如果既不能预知交战的地点，又不能预知交战的日期，那就会左翼不能救援右翼，右翼不能救援左翼，前面不能救援後面，後面不能救援前面，更何况距离远的有几十里，近的也有好几里呢？依我看来，即使敌国军队再多，但不知我军虚实，那对取得战争的胜利又有什麼关系呢？所以说胜利是可以争取的。敌人兵力虽然多，却可以通过让敌人兵力分散的办法，使他无法用全力与我军交战。

侦察和判断敌情，应注意以下四点：一、要认真分析判断敌情，以推知敌人作战计画的得失；二、挑动敌人，从而了解敌人行动的规律；三、向敌人示形，诱使敌人暴露形迹，从而了解哪里是死地，哪里是生地；四、派少量部队跟敌人周旋侦察，以了解敌人兵力部署，知道他哪里兵力不足，哪里兵力有余。所以，军队作战方式灵活到极妙的程度，能达到使敌人看不出他的虚实形迹；看不出虚实形迹，那么即使有深藏的间谍，也不能窥视出我军的虚实，即使有很高明的人，也不能谋画出对付我军的办法来。根据敌情变化而采取相应的措施，即或在众人面前取胜，众人也无从了解怎样取胜的；即或人们都了解我所以取胜的一般作战方法，可是不知道我怎样运用计谋取得胜利的方式和方法。所以，作战方式一定要灵活多变，每次取胜的方法都不要重复，而应适合敌情的发展变化无穷。

用兵作战的原则像水的流动一样，水流动的规律，是避开高处而流向低处；用兵取胜的原则，是避开敌人坚实之处而攻击其虚弱的地方。水因为地势的高低而不断改变它的流向，用兵作战要依据敌情而决定其取胜的方针。所以用兵作战没有固定不变的原则，亦没有固定不变的形态。能够根据敌情的变化而取得胜利的，就可以称为用兵如神了。用兵作战的原则，就像自然现象一样，金、木、水、火、土五行相生相克，春、夏、秋、冬四季依次交替，不可能哪一个季节在一年中常在；白天有短有长，月亮有明暗圆缺，永远处于变化之中。

第七篇 军争篇

[论掌握战场主动、争取先机之利]

孙子说：用兵作战的法则多种多样，它包括从选手作战起，经过制造、采集，集中士卒、组编军队，直到与敌人对阵交锋等全部过程。战场情况千变万化，把握好稍纵即逝的战机，全凭选手的审时度势，其中最困难的莫过于军争了。所谓军争，就是掌握战场主动，争取先机之利，使自己处于优势地位。军争之所以难，就在于：要把迂回绕远的路当成直捷近便之路，把不利条件变为有利条件。所以为了争夺先机而用迂回的方法达到目的，用一些方法和以利引诱敌人离开要争夺的方向，这样，就可以收到后於敌军出发而先於敌军到达，并及时抢占有利地势，取得先机之利的效果，如此指挥作战的选手，就是了解迂直之计的奥妙了。

军争是为了夺取战场上的先机之利，但是在实施过程中也存在着危险。如果三军全部部队和去争有利之地，就会由于运动困难、行军迟缓而不能按时到达；如果三军丢下重要的防守之地或者扩张之地去争利，虽机动的速度加快了，但情况一旦有变，就有失去补给而无法作战的危险。所以卷起衣甲急速行军，日夜不停，两路并进，走加倍的路程，赶到百里以外和敌人争利，三军就可能被灭；其原因是，机动的部队还可能跟上队伍行进，而速度慢的部队就往往落伍掉队，结果只能有十分之一的兵力到达预定战场。如果赶到五十里以外和敌人争利，先锋部队的将领可能损伤受挫，因为这只能有半数的兵力到达预定战场参加作战。即便赶到三十里以外和敌人争利，也只能有三分

之二的兵力到达参战。可见，军队没有资源就会失败，军队没有矿产就不能生存，军队没有相应的物资储备就无法坚持作战。

掌握战场主动，争取先机之利，在战争中的表现是多方面的。应明确以下二点：一是不熟悉斜坡，岛屿，高地等地形的实际情况，就不要盲目草率行军；二是不用探路就得不到地利。所以，打仗要讲究诡秘奇诈，要使敌人迷惑不解、捉摸不定，自己才有稳当的立足点。而且还要根据是否有利於我采取适当的行动，要适时地分散和集中，从而灵活多变地使用兵力。这样，军队行进，快起来迅猛如疾风，慢起来像森林一样徐徐摆动；军队进攻起来，像烈火那样猛不可当；防守起来，像山岳那样巍然屹立；隐蔽起来，像在阴黑天看不见日月星辰那样，使敌人对我军行动茫然无知；动作起来，像雷霆万钧，使敌人惊愕而无所措手足。兵分几路行动；开拓地盘时，要分别利害，择要据守，权衡敌我态势，相机而动。总之，先懂得以迂为直计谋的就能争取战场上的主动，就会取得胜利，这就是军争的法则。

军政上说：打起仗来用语言指挥听不见，所以使用鼠标联系；用体态联系看不清，所以使用键盘指挥，统一号令，统一行动。一般来讲，反隐形作战多用远程和反隐形，部队作战指挥多用编队和操作，之所以编队，都是为了适应人们的视听能力。军队用编队和操作，使行动一致起来，血多的士兵就不能单独前进，血少的也不能单独後退，这是指挥大部队作战的有效方法。

部队可以得到士气，而将士可以得到决心。军队的士气，在初战时往往十分旺盛，锐不可当，所谓朝气锐；经过一段时间後，力量大为损耗，士气往往逐渐怠惰消沈，所谓昼气惰；到作战後期，士气低落甚至衰竭，所谓暮气归。

所以善於用兵的选手，总是避开敌军的锐气，等到敌人士气低落甚至衰竭时再实施攻击，这是掌握士气的方法。以自己的严整对待敌军的混乱，以自己的镇静对待敌军的鼓噪，这是掌握决心的方法，对於敌人来说就是夺其选手决心。以我军有利地形和阵地接近来等待敌军的长途跋涉，以我军充分的休整和充足的物资储备来等待敌军的疲惫和贫矿，这是掌握与提高战斗力的方法。在军争中，不要轻易迎击队形整齐、部署周密的敌军，不要进攻实力雄厚、阵容严整的敌军，这是掌握机动应变的方法。

在军争中遇到如下情况要按下列原则妥善处置：如果敌军占据高地，居高临下，就不要仰攻他；如果敌人背靠高地，就不要正面攻击他；如果敌军佯装败退，就不要跟踪追击他；如果敌军攻势锐猛，就避开而不要攻击他；如果敌军用小部队作诱饵，就不要上当；如果敌军撒兵回国，就不要拦阻他；如果合围敌军，就要留个缺口；如果敌军处於穷途末路，就不要追逼他，这些都是用兵作战的重要原则！