

中国古代战争史话丛书



马陵之战

MALINGZHIZHAN

七国英雄

陈晓燕 编著

浙江少年儿童出版社



中国古代战争史话丛书

马陵之战

七国竞雄

 陈晓燕 编著

浙江少年儿童出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

马陵之战：七国竞雄/陈晓燕编著. —杭州：浙江少年儿童出版社，2001.4
(中国古代战争史话)
ISBN 7-5342-2329-6

I. 马… II. 陈… III. 马陵之战(前341)-少年读物 IV. K231.09

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 01967 号

责任编辑：宋 杰

美术编辑：赵 洋

责任出版：阙 云

中国古代战争史话

马陵之战：七国竞雄

陈晓燕 编著

浙江少年儿童出版社出版发行

(杭州体育场路 347 号)

绍兴新华印刷厂印刷 全国各地新华书店经销

开本 850×1168 1/32 环扉 1 印张 3.25 字数 59500 印数 1-8350

2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 次印刷

本套书的条码、书号及定价见盒套

ZHONGGUO
GUDAI
ZHANZHENG SHIHUA
CONGSHU

目录

-
1. 战争的起源 (3)
 2. 远古涿鹿之战 (6)
 3. 早期作战方式 (9)
 4. 周天子分封诸侯 (13)
 5. 周幽王烽火戏诸侯 (16)
 6. 宋楚泓水之战 (21)
 7. 晋楚城濮之战 (26)
 8. 孙武练兵斩美姬 (32)
 9. 现存第一部古代兵书 (35)
 10. 《孙子兵法》的影响 (41)
 11. 《孙子兵法》的时代意义 ... (45)
 12. 战国时期的作战方式 (47)
 13. 三家分晋,魏国崛起 (52)
 14. 魏王招贤,庞涓下山 (57)
-



.....

- 15. 庞涓忌才,陷害孙臆 (60)
- 16. 孙臆智斗庞涓,终于逃脱
 险境 (65)
- 17. 孙臆赛马谈兵,齐国如虎
 添翼 (70)
- 18. 齐魏两国抗衡,孙臆出任
 军师 (76)
- 19. 桂陵之战,孙臆首创“围
 魏救赵”战法 (80)
- 20. 马陵之战,孙臆减灶赚
 庞涓 (83)
- 21. 孙臆智谋,流传百世 (90)
- 尾声:秦灭六国,统一天下 (96)

中国历史，源远流长。

中国的原始社会，经历了几十万年的漫长时间，包括旧石器时代和新石器时代。在原始社会之后，中国古代历史上第一件最有意义的事情，大概要算公元前221年，秦始皇统一六国、建立起强大的中华帝国了。人们就将原始社会以后到秦帝国以前的中国历史，称为先秦历史。

先秦时期，从大约公元前2070年开始，到公元前221年秦始皇统一六国，前后经过了将近两千年的时间。先秦社会，经历了夏、商、西周和春秋、战国时期。

夏朝，大约从公元前2070年开始，经历了400多年时间。到约公元前1600年，夏朝的属国商族，联合其他属国，发动了灭夏的鸣条之战。

商朝取代了夏朝。商朝存在了500多年时间，直到公元前1046年，商朝的诸侯国周族，联合其他的诸侯国，发动商周牧野之战，灭了商朝。于是，周朝又取代了商朝。

周朝，以公元前770年为界，又可以分为西周和东周。公元前770年，周王室将首都从原来的镐(hào)京(今陕西西安一带)向东迁到洛邑(今河南洛阳一带)，东迁后的周朝称为东周，东迁以前的周朝就称为西周。

东周时期，在中国历史上又称为春秋战国时期。为什么会有春秋战国之称呢？这是因为，东周王朝从公元前770年到公元前476年前后大约300年这段时间，恰好与大名鼎鼎的孔子所修订的《春秋》一书的起止年代大体相当，后人对这一时期历史的了解大多是通过《春秋》而获得的，



所以,在中国历史上往往就叫做春秋时期。

至于春秋之后的战国,其名称源于《战国策》一书。那段时间,东周王朝的各个诸侯国,为了自身利益,相互之间无时无刻不在进行着战争。没有一个国家不为生存发展或兼并称霸而进行战争。战争的规模、频次,以及战略战术之复杂,都达到了史无前例的程度。这一时期就被后人称为战国时期。中国古代战争史上著名的马陵之战,就是战国时期无数次战争中的一个战例。

这本小册子,集中描绘了先秦时期中国古代战争的面貌。

原始社会与先秦时期战争特点

原始社会	旧石器时代:距今 50 万年—距今 1 万年			原始战争阶段	步战为主	
	新石器时代:距今 1 万年—距今 4000 年					
先秦时期	夏	公元前 2070 年—公元前 1600 年			石兵器阶段	步战为主
	商	公元前 1600 年—公元前 1046 年			铜兵器阶段	步战为主
	周	西周	公元前 1046 年—公元前 770 年			车战为主
		春秋	公元前 770 年—公元前 476 年			
		战国	公元前 476 年—公元前 221 年			铁兵器阶段

1. 战争的起源

战争,是人类文明发展过程中的一种特有现象。一般说来,古代战争的起源与原始人类的生存竞争有着密切关系。

大约距今四五十万年到距今一万年时期的中国原始社会,处于旧石器时代。那时,人类的生产工具非常落后,与自然斗争的能力极其有限,所以,要持续地稳定地获得维持原始人类群体生活的足够食物,是不可能的。尤其当发生大的灾害时,比如干旱、洪水、严寒等,群体的生存就直接受到饥饿的威胁。

食物,是原始人类最重要最本能的需要。当群体受到饥饿的威胁时,一般会产生三种后果:

一、群体内部自相残食,主要是吃掉老者和弱者;

二、驱赶以至消灭同一区域内的其他群体,从而保证剩下的群体有基本足够的食物;

三、迁移到别处去寻找食物,寻找较好一些的生存环境。这种迁移往往可能侵入其他群体的活动区域。

可以想像,在后两种情况下,就可能导致群体与群体之间的暴力冲突和战斗。这种由生存竞争所引发的原始群体之间的战斗,实质上就是战争。

我们知道,人类远古时代的战争,目的非常简单,仅仅是为了获取生存的资料。战争的方式也非常原始,参战者都是原始群体的成员,他们所使用的武器都是平常的生产工具,还没有专门的兵器。所以,这时的战争也可以称之为原始战争,或萌芽状态的战争。

战争的原始形态,不过是打架而已。一个人与另一个人对打,一帮人与另一帮人对打,一个部落与另一个部落对打。

古人所使用的武器,起先不过是顺手从地上拾起的石头、棍棒。后来,当人们学会制造石制或木制工具以后,劳动工具同斗争武器就是一回事了。原始人最初使用的武器是经过简单加工的木棒和石头,用以对付猛兽的攻击和猎取动物,并且用这些工具采掘食物。特别是石头,还被用来对另外的石头和木棒进行加工。

为了更有效地获得猎物,原始人不断改进制作技术,以增强工具的杀伤力。先是在木棒上修出尖锋,在石头上做出边刃,然后又学会了把石头和木棒结合在一起,制作出更先进的复合工具。这些工具虽然是用对付野兽的,但对人的杀伤力也已经很大。

兵器,就起源于这些原始的生产工具,特别是狩猎工具。

大约在距今1万年左右的时候,中国原始社会进入新石器时代。随着原始社会的向前发展,人口密度增加,原始共同体不断扩大,从血亲群体发展为氏族、部落,战



争的规模也随之扩大。同时,战争的起因也越来越复杂多样化。这是因为,人们的活动能力越来越强,活动范围一天比一天广阔,因而相互间的冲突也就越来越多,越来越激烈。原先由生存竞争而引发的战争是简单的,本能的,现在又发展出以掠夺财富为目的的战争。

在新石器时代,由于生产工具的改进,劳动生产率大幅度提高,日用产品有了剩余,从而有了积累。财富,象征着富裕、可靠的生活。于是,战争的直接生存目的变得淡薄了,掠夺其他共同体的财富成了迫切的需要。除了食物与日常用品外,人口与土地也是财富,而且是重要的财富。

在战争目的复杂起来的同时,石器的制作也日趋完善。当原始生产工具由于加工技术的发展而不断进步的时候,它们也开始被用于人和人之间的战斗。

从原始生产工具最初被用于杀人的时候起,生产工具就开始了向兵器转化的过程。当然,这一转化经历了极其漫长的时期。在这段极其漫长的时期里,杀人工具处于和生产工具不分的状态。当相邻的部落发生冲突时,人们就随手操起自己制造和使用的生产工具,在首领的率领下,冲入冲突地点,打斗一番,用武力解决纠纷。

到了新石器时代晚期,日益剧烈和频繁的战争对工具的杀伤性能提出了更高的要求,促使人们有意识地对工具进行改进,使其更适于人与人之间的战斗,于是,便开始了有了专门用于战斗的作战工具。

在这样的情况下,作战工具就慢慢地从一般生产工具中分化出来,诞生了兵器。战争,也就逐渐地脱离了原始的、萌芽的状态,步入了早期阶段,这与人类在其他方面逐渐脱离原始状态,步入文明早期阶段几乎是同步的。

2. 远古涿鹿之战

中国古代传说中,常常把兵器的发明归功于远古传说中的重要人物,如蚩(chī)尤、黄帝等人。众所周知,中国古代传说内容丰富,主要有所谓“三皇五帝”时期,就是关于新石器时代的传说。

“三皇”,一般认为是燧(suì)人、伏羲(xī)和神农,与同时代的传说人物还有有巢氏、女娲(wā)等。“三皇”时期的传说,传颂了中国古代人类摩擦取火、渔猎、农业等方面的重大发明创造,也反映了从用火和取火、采集和渔猎到农业生产的三个不同的和连续发展的历史阶段。

传说中的“五帝”,一般认为是黄帝、颛顼(zhuān xū)、蚩(kù)、尧、舜,与其同时代的传说人物有炎帝、蚩尤、太昊(hào)、少昊、祝融等。“五帝”的传说反映的时代,晚于“三皇”,大概处于新石器时代晚期,是狭义的民族形成的时期。根据地域分布和传说中他们之间的亲疏关系,大体可以认为,黄帝、炎帝、颛顼、蚩、尧、舜属于西北的华夏民

族集团；蚩尤、太昊、少昊属于东方的东夷民族集团。到春秋战国时，这两个民族集团便融合为一体了。

中国古代传说中的战争，著名的有涿鹿之战和阪泉之战。说的是新石器时代末期，由于私有制的发展，氏族与氏族之间、部落与部落之间，争夺土地的战争十分频繁。当来自北方的黄帝部落向土地肥沃的中原地区发展时，来自西方的炎帝部落，来自东方的蚩尤部落也都来到中原地区，三股势力会于中原地区，就不可避免地发生冲突。中原，是区别于边疆地区而言的。狭义的中原指今河南省一带的黄河流域，广义的中原可以指整个黄河中下游地区。

炎帝和蚩尤之间首先发生了战争。蚩尤部落可能是以某个猛兽为图腾的氏族。蚩尤有81个兄弟，即81个氏族，是勇敢善战的强大氏族部落。在后来汉代的画像石刻中，蚩尤被雕刻成一个似人非人的神兽状怪物，他的身上总是佩带着各种各样的兵器。

蚩尤与炎帝之战的结果是，炎帝战败，被蚩尤驱逐到涿鹿（在今河北涿鹿东南）。炎帝派人向黄帝族求救。

黄帝听说蚩尤打到自己管辖的涿鹿来了，大为震怒，就与炎帝联手，共同对抗蚩尤。而蚩尤也动员了南方的苗蛮，向北方扑来。

于是，在距今5000年左右，黄帝、炎帝联合起来，与以蚩尤为首的氏族集团进行了中国远古史上一次规模最大的战争——涿鹿之战。

这场战争的结果是，蚩尤战败被杀，黄帝取得了决定性胜利，被推举为“天子”。黄帝族、炎帝族兼并了蚩尤等战败的各族。

涿鹿之战是中国古代传说中时间最长，也是最著名的一场战争，它奠定了中原历史发展的基础。

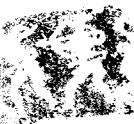
但是，炎帝、黄帝两族在共同击败蚩尤之后不久，相互之间又发生了大冲突。双方在阪泉接连发生了三次大战，史称“阪泉之战”。

阪泉之战的结果是黄帝打败炎帝，成为黄河中下游大部落联盟的首领。

黄帝、炎帝、蚩尤的战争与融合，反映着黄河中下游东西两大氏族部落集团长期交往、互相影响，最终通过兼并与征服，结成稳定的部落联盟的历史过程。

这些部落经战争与融合而结成一体之后，在中原地区定居下来，共同开发了黄河中下游两岸，使这个称作中原的地区成为中国古代文化的摇篮。后来，人们就把这个由黄帝、炎帝族为主融合而成并发展壮大的部落联盟，统称为华夏族。

黄帝族为姬姓部落，炎帝族为姜姓部落，姬姓和姜姓是可以相互通婚的。由姬姜两姓所繁衍的众多氏族，就成为华夏之族的重要组成部分。原始华夏族，就是中原新石器时代文化的主人。华夏族是汉族的前身，日后发展成为中华民族的主体民族。所以，中华民族向来以炎黄子孙自称。同时，由于华夏—汉族起源于中原地区，因此常被称



为中原民族，他们的活动范围也就称为中原地区。到后来，中原的具体所指有时也会随着中原民族活动范围的扩大或变动而有所不同。有时候，整个黄河流域也都可以泛泛称作中原地区。

中原地区是中国原始农耕业发展比较充分的地区，成为中华民族先民最早汇聚的中心，是中华民族及文化最重要的发祥地。中国古代历史上最早的几个国家夏、商、周就先后建立在这一带。直到唐代，中原地区一直是中国古代社会政治、经济、文化的中心，也是古代政治、军事家必争之地。

春秋战国时代，群雄争战。诸侯强国最大的野心，最高的目标，往往就是要称霸中原，称霸中原就意味着称霸天下。

3. 早期作战方式

一直以来，历史学家和军事学家总是以大的兵器发展作划分标志，将战争划分为冷兵器时代、热兵器时代，或者划分为冷兵器时代、火器时代、核武器时代。

中国古代战争，在兵器和军事技术上经过了两个发展时期，第一个是冷兵器时期，第二个是火器和冷兵器并用时期，也称为冷兵器和热兵器并用时期。冷兵器的发展又

包括石兵器、铜兵器和铁兵器三个阶段。

在先秦时期的第一个朝代——夏代,中国古代战争处于以石兵器为主的阶段。青铜兵器开始出现了,但数量较少,大量使用的还是骨质、石质的原始兵器。用现代军事术语去描述的话,夏代已经有了军队,当然是兵民合一的民军制,平时生产劳动,战时集合成军,以临时征集的方式组成军队。在夏代军队中,步兵是主要兵种。战争主要依靠作战双方士兵的肉体拼搏,属于混战形式,既没有战术可言,战争的规模也不大,参加人数有限。决定战争胜负的是士兵的勇气、武艺和体力。

商代、西周和春秋时期,是中国古代战争冷兵器时期的第二个发展阶段——铜兵器阶段,主要以青铜兵器为主。到春秋末期,开始出现了铁制兵器。金属兵器的出现和使用,无疑增强了军队的打击能力。我们可以设想,用石制兵器猛击几下才可能使对手倒下的话,使用金属兵器只要猛击一下,就有可能将对方置于死地。金属兵器使战斗更为激烈、迅猛。

原始社会的战争主要是步战。直至商代前期,步战仍为主要的作战方式。商代步兵发达,经常用于独立作战,史称“步伐”,就是说不骑马,不用车,步行前去讨伐、攻打。商代步战已经采用了排列整齐的阵形。但到商代晚期,这种方式开始逐渐让位于新崛起的车战。

车战是典型的阵战。早期车战战术非常呆板,一般要待双方都列好阵形后,才击鼓为号,发起攻击。中国古代

作战，击鼓为发兵进攻的信号，鸣金则是收兵撤退的标志。所谓“不鼓不成列”，即不击鼓就不发兵进攻还没有列好阵势进入战斗状态的敌人。这是早期战争的一个特点：重信轻诈。不同于后来的“兵不厌诈”。车战如此，步战也是如此。而且，商代和西周时期军事角逐的中心区域，在黄河中下游的关中和中原地区，战场都是广阔的平原，特别适合于战车驰骋。所以车战发展很快，到西周时期基本上就取代了步战，成为主要的、占支配地位的作战方式。这是中国古代战争形式的最初一次巨大变化。

从公元前1046年周灭商的商周牧野之战的阵式来看，周武王的战斗队形是一线横排队形，步卒配置在战车与战车之间，战车配置在步卒与步卒之间。这样配置起来，战车与步卒既能相互掩护，同时作战，而且步兵也不影响战车的冲驰。周武王规定，在作战中，每前进六步、七步，就要停止取齐，以保持队形；每击刺四五次或六七次，也要停止取齐，以稳住阵脚。这种初期的横排方阵，显然缺少纵深力量。由于正面过宽，行动非常呆板，只要某一点上行动不能协调一致，整个方阵队形就会破裂，而且战车受地形的限制极大。所以这一时期作战的关键问题还是如何发挥战车同步卒的整体威力，即战车同步卒组成一个牢固的队形。

中国古代战争采用这种纵深极浅的横排方阵队形，主要有三个原因。

第一，古代兵力较少，通常一次战争或战斗中所使用

的兵力,就是全部兵力。战争的胜负,往往靠一个冲锋就决定了。因此,古代作战的一个特点,就是双方列好阵势之后,一个对冲就解决战斗。这就有必要将所有兵力投入这个一次性的冲锋中去,提高一次性的打击力。要提高一次性的打击力量,就必须战车和步卒一起上,否则不是战车使用不上,就是步卒使用不上。结果,就是减少纵深,增大军队的正面宽度。

第二,冷兵器作战的性质是,依靠士兵手持兵器接近敌手。所以冷兵器时代的战斗具有对冲的特点。古代兵器都是近战兵器,即使使用弓箭和投石,其作用距离也很有限。战斗是双方极近距离的肉搏战。所以,兵器的性能也要求减少军队的纵深,将兵力集中在一条线上,以缩短同敌方的距离。

第三,古代战车非常笨重,一辆战车大约宽3米左右,加上拉车的战马,全长也有3米左右。一辆战车要占9平方米的面积,而且又是单辕驾马,仅靠马缰控制马匹非常困难,加上战车轮大箱短,行动很不灵活,因此这样的战车很难在战斗中变换队形。又由于车体大,弓矢或戈矛的作用距离有限,所以不宜作纵深配置,而通常采用一线横排的方法。

