



兵法策略哲学  
(三)

苏卓 编著

# 目 录

兵法篇 .....	1
军之卷 .....	5
军的形体 .....	5
军的功能 .....	40
对象与对策 .....	69
城之卷 .....	76
城的形体 .....	76
城的功能 .....	79
对象与对策 .....	84
地之卷 .....	89
地的形体 .....	89
地的功能 .....	90
对象与对策 .....	92
国之卷 .....	95
国之形体 .....	95
国的功能 .....	98
对象与对策 .....	103

## 兵法篇

兵法篇 的架构分为「国、地、城、军」四个层次，每个层次各成一卷。每卷再依照「形体、功能、对象与对策」进行细部的分类动作；其中的「功能」系以「主体」为立论基础，而「对象与对策」则是以「对象」为立论基础。关于「对象」，历来兵家所面临及所设想的敌人是很多的，对外，有外族东夷、南蛮、西戎、北狄、倭寇，从早期的游牧民族、山地民族到后来从海上而来的东洋倭寇、西洋列强等等；对内，有互相攻战的诸侯、内乱的诸王藩镇、人民起义、盗贼流寇等等。虽然种类各异，然而其同者乃皆有一形体也，故本论去异取同，论述的是一种通则。收录的兵法，其跨度时段主要集中于先秦至唐，而事实上，这四个层次也是从对先秦至唐的兵法进行细部分类之后所发现的。「国、地、城、军」所组成的四个层次，是一种目标层次，意指四者皆是一种目标。而其中的「国、军」除了既是目标之外，又具有「行动、运转」的能力。而四个层次之间的关系则为：「国」中有「地、城、军」，「地」中有「城、军」，「城」中有「军」。

笔者曾将兵法按照其意旨进行割裂切分，拟为先秦至唐所有兵书化整为零再分别部居，共分得十二大类，称为「兵十二论」。十二论又分为「上、中、下」三部，「国、地、城、军」属于「中部」。每一部都有其成为一部的凭据所在，「中部」的凭据资料恭录如下：

孙子·谋攻：

故善用兵者，屈人之兵而非战也，拔人之城而非攻也，破人之国而非久也，必以全争于天下。故兵不钝而利可全，此谋攻之法也。

孙子·九变：

凡用兵之法：绝地无留，衢地合交，覆地无舍，围地则谋，死地则战。途有所不由，军有所不击，城有所不攻，地有所不争，君令有所不行。(相关论述又见于 银雀山汉简·四变 )

管子·七法：

是故，张军而不能战，围邑而不能攻，得地而不能实，三者见一焉，则可破毁也。

管子·权修：

地之守在城，城之守在兵，兵之守在人，人之守在粟。故地不辟，则城不固。

尉繚子·战威：

地所以养民也，城所以守地也，战所以守城也。故务耕者，其民不饥；务守者，其地不危；务战者，其城不围。三者，先王之本务也，而兵最急矣。

尉繚子·兵谈：

量土地肥磽而立邑，建城称地，以城称人，以人称粟。三相称，则内可以固守，外可以战胜。战胜于外，福产于内，胜福相用，犹合符节，无异故也。

司马法·定爵：

居国惠以信，在军广以武，刃上果以敏；居国和，在军法，刃上察；居国见好，在军见方，刃上见信。

出处	一	二	三	四	五
孙子·谋	军	城	国		

攻					
孙子 . 九 变	途	军	城	地	
管子 . 权 修	地	城	兵 (军)	人 (民)	粟 (粮食)
管子 . 七 法	军	邑 (城)	地		
尉繚子 . 战 威	地	城	战 (军)		
尉繚子 . 兵 谈	地	城	人 (民)	粟 (粮食)	
司马法 . 定 爵	国	军	刃 (武器)		

扣除其中的「粮食、武器、路途」三项主要与后勤有关的项目，所得正是「国、地、城、军」。由此可见，中国兵法本身即具备完善的分类系统，只是三千年来无人得窥知其堂奥所在，审其原因正在于众人皆执着于以书为分类单位，从而忽略了那最根本的意念之存在。

淮南子 . 说山 有言：「人莫鉴于沫雨，而鉴于澄水者，以其休止不荡也。(人没有用有泡沫的雨水来照镜子，而用静止的清水的原因，是因为它已经停止而不动荡了啊!)」而 韩非子 . 观行 有言：「古之人目短于自见，故以镜观面；智短于自知，故以道正己。故镜不见疵之罪，道无明过之怨。目失镜则无以正须眉，身失道则无以知迷惑。西门豹之性急，故佩韦以自缓；董安于之心缓，故佩弦以自急。故以有余补不足，以长续短

之谓明主。」而 韩非子·解老 则言：「使失路者而肯听习问知，即不成迷也。(假使迷失道路的人肯听从熟悉道路的人或者询问了解道路的人，那就不会成为迷路的人了!)」在竞争领域里，中国兵家无疑是高手中的高手；而中国兵法经过三千年的实践检验，能流传下来的又大部分是经典中的经典。因此，中国兵法既是可供人借镜的静止之清水，又是熟悉与了解道路的人所遗留下来的指路明灯。宋·何去非 备论·霍去病论：「夫以兵可以无法，而人不可以无学也。盖兵未尝不出于法，而法未尝能尽于兵。以其必出于法，故人不可以不学。然法之所得而传者，其粗也。以其不尽于兵，故人不可以专守。」明·王鸣鹤 登坛必究·辑百战说 有言：「尔若必欲循法而后战，何异按谱而对奕，谱不可以尽奕之变，法不可以尽战之奇。善出奇者，无穷仰天地。」而明·何汝宾 兵录·论将总说 则说：「将之于兵法，犹奕者之于谱也。奕者必熟览其谱，而后可以应变制胜。未有将不习法而辄能开合变化运用无穷者。」然而诚如战国·孙臆 孙臆·奇正 所言：「刑(形)胜之变，与天地相敝而不穷。刑(形)胜，以楚越之竹书之而不足。(形体与形体之间的相互克制关系，即使是用楚国与越国所有的竹筒来加以书写记录也是有所不足的啊!)」因此棋谱固然无法穷尽对奕中的变化，然而却也无此必要！唐·赵蕤 长短经·兵权 有言：「自古兵书殆将千计，若不知合变，虽多亦奚以为？故曰：少则得，多则惑，所以举体要而作『兵权』云。」而战国·鹞冠子 鹞冠子·武灵王 也说：「昔克德者不诡命，得要者其言不众。」本篇所录兵法大抵即其要者也，且今日既已知其构成原理，则诸君按谱对奕可矣。

然而 淮南子·说山 云：「被甲者(披甲主要是用来防备箭矢的)，非为十步之内也，百步之外则争深浅，深则达五藏，浅则至肤而止矣。(披挂盔甲的人，不是为了防范在十步之内的近距搏斗啊，而是要在百步之外争个深浅啊！深的则可以到达五脏，浅的则只能伤及皮肤罢了！)」而 韩非子·解老 有言：「道譬诸若水，溺者多饮之即死，渴者适饮之即生。譬之若剑戟，愚人以行忿则祸生，圣人以诛暴则福成。故得之以死，得之以生，得之以败，得之以成。」故用兵之前，能不三思乎！

## 军之卷

### 军的形体

军的性质，依总体形势区分，可分为：我军、敌军，我军盟军、敌军盟军，中立军、其它非国家之军事组织。

最有利于我方的形势，自然是由减少我方的敌人，与增加敌方的敌人所造成的。有时候，我方军事上的胜利往往可为我方获得更多的盟友，或减少敌方的盟友。其数目的多寡，与我方的战果之大小成正比。除此外，要在战争中造成对我方有利的形势，通常是由在和平时候的努力程度所决定的，这些努力可以是政治上的、经济上的或外交上的。在战争的时候才想到要营造对我方有利的形势，那是最短视的作法，也是最浪费、最无效的作法。

军的形体，依其状态主要可分为：主客、奇正、实虚、众寡、强弱。而事实上，众寡、强弱也可分为实虚，

此处将之独立出来，是因为相对于其它实虚的列项，古兵家对此有较多论述的缘故。

### 主客

军队，依战略用途区分，可分为：「主」与「客」。「主」指的是被攻击、采取守势的守方，「客」指的是发动攻击、采取攻势的攻方。「主客」归为战略层次，是由其行动取向而定，因此「主客」也只能是战略层次上的区分。若以采取守势与采取攻势的作为来区分，则战术上，采取守势的称为「守方」，采取攻势的称为「攻方」。以下为便于称呼，称「主」为「主人」、「客」为「客人」。

「主人」的先天优势有：先占据地形，生理层面上的以实待虚，后勤补给较为完善与稳定。「主人」之优势反之即为「客人」之劣势。凡一方之优势反之即为对方之劣势，因此下文中除非古兵家有特别提及在劣势中的特有状态及其策略，否则一律只列出一方之优势。

战略上，贵为「主人」，不贵为「客人」( 唐李问对·卷中 )；战争，贵速决，不贵久战( 孙子·作战 )。因为先对敌国发动攻击，除非有正义、正当的理由，否则皆可视为是对敌国之侵略行径。一般而言，侵略行径不会获得国际上的支持，甚至会因此成为国际公敌。所以贵为「主人」，不贵为「客人」。其次，战争的花费是惊人的，不管是古代也好，现代也罢；不管是军事上的战争，或者是商业上的竞争都是如此。持久的战争只会拖垮整个经济体系，进而使民不聊生，更甚而使国家发生动乱。因此除非战争的目的其最终所得的利益大于即将付出的总的损失，而且我方仍有能力在战争结束之后保存战果，否则战争都应速战速决。因此贵速决，不贵久战。

「客人」之先天劣势的化解：

「先占据地形」一般即指凭「城」固守，或者占据某种有利地形固守，那么调动敌人使其离开固守的地方就可将「客人」之劣势化解，换个立场说就是将「主人」之优势化解。其策略为：「攻击对方所必救的地方、攻击对方所珍视的地方」（孙子·九地、孙臆·十问、

孙臆·五度九夺）。策略的成功与否取决于：我方有足够的力量攻下所欲攻击的地方，或者我方之力量足够到严重威胁所欲攻击的地方之安全。前者是我方实力的问题，后者则可藉由虚张声势来增加其可信性。但一定的实力绝对是必要的条件。

「生理层面上的以实待虚」，一般即指「主人」有「以逸待劳、以饱待饥」的优势，因为「客人」远道而来，必然较「主人」疲劳，不管「客人」是否采取奇袭的方式都是如此。而除非「客人」采取奇袭的方式，否则「主人」有充分的时间备战迎敌。李靖认为如果我方能使用策略使敌人由逸转劳、由饱转饥，那么主客双方的势位状态也就转换了，也即所谓的「变主为客」之法（唐李问对·卷中）。不动很难疲劳，不动又有的吃就很难饥饿，所以若能调动敌人，使敌人疲于奔命，并于其用餐时进行攻击，那么这个策略就可奏效。孙武则在《孙子·实虚》提出能使敌人「由逸转劳、由饱转饥」的方法，即「故敌佚能劳之，饱能饥之者，出于其所必趋也。（因此敌人安逸而能让他疲劳、敌人饱食而能让他饥饿的，这是因为我方出现在他所必然要赶去救援的地方的缘故）」即是使用「策略行军」的方式来调动敌人。

「后勤补给较为完善与稳定」，军队必须依赖三种东西始能生存：「粮食、装备、钱财」。而在战场上以装备

与粮食最为实用，而此两者以粮食的消耗最快。因此「主人」的这项先天优势又以粮食的补充为主要条件。李靖提出可以用「因粮于敌(在敌境内或敌军身上直接取得粮食补给)」的方式，化解这项劣势，并称此为「变客为主」之法(唐李问对·卷中)。而这个策略的实现就有待于强大的实力、智谋的运用与时机的掌握了。

除此外，孙臆认为「客人」的兵力至少要在「主人」兵力的两倍以上才能在总体上达到「均势」的功效(孙臆·客主人分)。所以在这种状况下，数量上的优势，可视为一种对抗策略。

### 奇正

军队，依战术用途区分，可分为：「主力军」与「预备队」，「奇兵」与「正兵」。「主力军」具有大部分的兵力并负责主要的战术行动，「预备队」由较少的兵力构成并负责对「主力军」实施支持与补充。「奇兵」的功能在「出敌不意，击敌无备」，「正兵」的功能在「吸引敌军的注意力以便出奇制胜，与实施一般的战斗行动」。

「预备队」的思想在中国可谓源远流长，其最早的名称有「余奇、游军(《握奇经》、孙臆·奇正、唐李问对·卷上)、踵军、兴军(尉缭子·踵军令)、备战兵(守城录·靖康朝野僉言后序)」等等，区别于「主力军」，其主要作为「奇兵」之用，而今之「预备队」则不一定具有「奇兵」的功用，因为今日之「预备队」的战斗力的般不如「主力军」。而事实上，「预备队」需具备「奇兵」的功用始能将兵力作最有效的运用。这也就是说「预备队」的素质至少必须提高到与「主力军」相等的位置才行。

所谓的「奇兵」必须要能达成「出敌不意，击敌无

备」的功效，否则是有名无实。战略上的「出奇」就是「奇袭」，战术上的「出奇」就是「突击」或是使用奇兵加入战斗行列。对于「奇兵」的设计，古兵家有许多套程序。为了达到「出敌不意，击敌无备」的功效，古兵家先将军队分为几个单位，一为「主力军」或称「正兵」，其余的就是「奇兵」。「正兵与奇兵」是相对存在，如果不是同时存在，就必是先后存在。同时存在，就是将军队分为几个单位，一为正兵、余为奇兵，奇兵又有动静之分，动态的奇兵就叫奇兵，静态的奇兵则叫做伏兵；先后存在，是就整体性而言，同一个军队在一定的时段里，可以是正兵或是奇兵，但不可能「同时」既是正兵又是奇兵，因为奇与正是相对的概念，因此不可能同时指称同一军队(未划分的同一整体)，其奇与正的划分就是以时间上的先后为基准。李靖即认为，示形于敌，若是以奇兵告示敌人，这就不是我军的正兵；取胜敌人，若是以正兵攻击敌人，这就不是我军的奇兵；这叫做奇兵与正兵的互相转变。所以军队埋伏起来的，不只是埋伏隐藏在山谷草木之中的才叫做伏兵；他的正兵好象山一样静止不动，(当他转变为奇兵时)他的奇兵好象奔雷一样迅速异常，则敌人虽然与我军正面对，也不能推测出我军的奇兵与正兵所在的地方。到了这种地步，又有什么形体可言呢！(唐李问对·卷中)所以所谓的「伏兵」只是「奇兵」的一种静止状态罢了。而所谓的奇兵与正兵的互相转变，一般而言，就是先以正兵示弱、佯败、假装混乱，诱使敌人鲁莽追击，再转为奇兵「击敌不备」，因此孙武认为奇正的转化就好象「环」一样，没有端点而不可穷究。因此善于出奇的人，是没有轨迹可循的(孙子·势)。

除此外孙武认为「凡战者，以正合，以奇胜。(作战的方法，用正兵交战，用奇兵取胜。)……故善战者，其势险，其节短：势如[弓广]弩，节如发机。纷纷纭纭，斗乱而不可乱；浑浑沌沌，形圆而不可败。乱生于治，怯生于勇，弱生于强。治乱，数也；勇怯，势也；强弱，形也。善动敌者：形之，敌必从之；予之，敌必取之。以正动之，以奇待之。(混乱无序由秩序井然转化而来，胆怯由勇敢转化而来，衰弱由强盛转化而来。有序与无序，这是战术的变化所造成的；勇敢与胆怯，这是势位的差距所造成的；强盛与衰弱，这是形体的相异所造成的。善于调动敌人的：给予敌人一个假象，敌人必定去追踪他；给予敌人一个诱饵，敌人必定去争取他。用正兵来调动敌人，用奇兵来埋伏等待敌人。)」(孙子·势)

古时，必列阵而后战。那是因为唯有使用阵形才能使士卒自身的效能与军队整体的效能发挥到最高的功效，而一般区别训练有素与乌合之众的标准也就在后者无法发挥整体力量，而只能各自为战。而「势」又分「险与易」，节又分「长与短」，之所以善战者必须要使用「势险节短(形势险、节奏短)」的方式指挥士卒作战，那是因为我方「以正兵诱敌」而「以奇兵击敌」，始能轻易取得胜利。而要使奇兵发挥最大的功效，也就是要能收到「出敌不意，击敌不备」的最佳效果，则「奇兵与正兵」之间的转化时间不能过长，而这就必然会使其「节奏短」；而转换的时间越短，则其「形势」必然越「险」。所以「势险节短」是相依互存的。

由以上的分析可知：奇兵与正兵，有分的状态(同时存在，不同主体)，也有合的状态(先后存在、分时存在，同一主体)。处于分的状态的奇兵必须具有机动力强与隐

蔽性高的特点。如果奇兵尚未动用便被敌方发现了，那么这被发现了的军队就不叫奇兵了，因为其已丧失奇兵的功用。因此处于分的状态的奇兵虽然大多数因与主力军相去甚远，而陷于孤立，但因敌方未曾发觉，所以奇兵便不具先天上的劣势。

奇兵的先天优势有：一使敌因惊慌而丧失稳定与秩序。二使敌短时间内乏于应付而致两面或多面受敌，而在大多数情况下战斗总在瞬间便已分出胜负。

奇兵的先天优势之去除：

一加强自身的训练，使士卒即使猝然遇上奇兵也不致于丧失秩序与稳定，而将帅也可随机应变、从容应付。

二加强情报收集、分析、传递等能力。古代战争开打前的情报收集由间谍完成，战争进行中的情报收集则主要由斥候与侦察队完成，而在战斗进行中的情报信息的获取则由指挥官或参谋幕僚直接执行并进行判断。现在有了卫星与精密的情报机构及通讯设备，对于情报的获取实更为精准迅速。

三以奇兵制服奇兵，也就是我方军队本身亦分为奇兵与正兵，当有奇兵来袭，即可以奇兵应之。除预备队之外，主力军本身尚可分出数个部分以供临时出奇之用。尉繚子便提出在训练时就同时训练奇兵与正兵之法，以供临时应变之用。而奇兵的形成可以表现在：战术上的突然袭击，战斗上的不同战法；前者如孙子所言的：「攻其无备，出其不意。」（孙子·计），后者如尉繚子所言的：「旗，麾之左则左，麾之右则右，奇兵则反是。」（尉繚子·勒卒令）。

又战略上的「出奇」也就是奇袭，只能取得一定的与短暂的功效，譬如使敌人的援军来不及对「主人」进

行支持，或者使敌军没有时间作充分的应战准备，而取得心理上的优势与物质上的相对利益。所以奇袭要能获得巨大的成效，奇袭主体的实力要比敌军来的强大许多才行，这是因为我方需在短暂的时间借着短暂的优势达到战术目的的缘故。

而由孙武发端的「奇正」概念，则来自于区别同异的思维。孙武在《孙子·势》中说过：「作战的方法，用正兵交战，用奇兵取胜。所以善于出奇的人，他的奇兵好象天地般没有穷尽，好象长江黄河般不会枯竭。结束了又再开始，就像日月的交替转换；死去了又再生长，就像四季的轮流循环。声音不过五种基本的音调，然而这五种音调经过变化组合之后，便听也听不完了；颜色不过五种基本的色调，然而这五种色调经过变化组合之后，便看也看不完了；味道不过五种基本的味素，然而这五种味素经过变化组合之后，便尝也尝不完了！战斗的势位不过『奇』与『正』这两种基本的状态，然而『奇』与『正』经过变化组合之后，便不可穷尽了啊！奇兵与正兵之间相互转化，就好象圆环没有端点可寻一样，谁又能穷尽他呢？」其中孙武用「日月与四时(四季)」无尽的循环来比喻奇与正彼此可以进行转化与转化的不可穷尽的特性。至于其区别同异的思维，则可在孙武所用的「五声、五色、五味」的比喻得见，即指其受到「五行相异而相生相克」的思维之影响。这可由文子与孙臆对奇正思想的发展中得知。五行是指「金、木、水、火、土」五种性质相异的元素，而各种元素也有各自特殊的功能。而五行的相生关系是「土生金、金生水、水生木、木生火、火生土」，其相克关系则为「土克水、水克火、火克金、金克木、木克土」。而因为「奇正」可以互相转

化，所以产生了「相生关系」；而其「相克关系」则只发生在主体与对象之间，即我之奇兵克敌之正兵，敌之奇兵克我之正兵。

文子对「奇正」的阐述可见 文子·上礼，文子认为要战胜敌人，首先要让自己立于不败之地，如果以尚未治理的军队去攻击敌人混乱的军队，这就好象拿火去救火、拿水去挡水一样，是无用而有害的！因此如果两军的实力、状态相同，那么彼此是无法互相取胜的，所以两军必须有相异之处，始能分出胜败。而所谓的相异之处，又分为几种情况：在道德上相等(同)的军队，人数多的取胜；在力量上相等的军队，智能者取胜；在智能上势均力敌的军队，那么战术运用就是取胜关键。(文子·上礼)由此可见，文子对「奇正」思想的贡献是：提出了必须以我方的优势去战胜敌方的劣势，且不该以与对象相同的状态去攻击对象，并应避免以我方的劣势去对抗敌方的优势。也就是文子将「优劣势」的概念融入了「奇正」的体系之中。淮南子·兵略 引用此文，并举出一个生动的例子来做比喻：「同莫足以相治也，故以异为奇。两爵(麻雀)相与斗，未有死者也；鸷鹰至，则为之解，以其异类也。」并做出结论：「奇正之相应，若水火金木之代为雌雄也。善用兵者，持五杀以应，故能全其胜；拙者处五死以贪，故动而为人擒。」所谓的「五杀」指「金克木」之类，「五死」指「木为金克」之类。

而孙臆对「奇正」的阐述主要可见于 孙臆·积疏与 孙臆·奇正 两篇。孙臆·积疏 篇论及了许多组相对的概念，即「积疏、盈虚、径行、疾徐、众寡、佚劳」诸项。此处仅举其后三项之论述，即：「疾胜徐，众胜寡，劬(佚)胜劳。……疾故疾之，〔徐故徐之；众故众〕

之，寡故寡之；勦(佚)故勦(佚)之，劳故劳之。……疾徐相为变，众寡相〔为变，佚劳相〕为变。……毋以疾当疾，毋以徐当徐，毋以众当众，毋以寡当寡，毋以勦(佚)当勦(佚)，毋以劳当劳。……〔疾徐相当，众寡〕相当，勦(佚)劳相当。……敌积故可疏，……疾〔故可徐，众故可寡，佚故可劳〕。」由此可见孙臆在此提出的论点是因为奇与正都是可以互相转化的，所以我们必须去除心向，不能相信眼中所看到的外在表象，而应藉由情报的取得以探求敌军的内在真实。并认为，既然我们已有这样的认知，那么欺敌、诱敌时所用的军队状态，便可以不需假造而可直接以本来面目示敌，因为在敌人没有获得确切的情报之前，敌方仍然是无法判断出我方虚实的。而究竟是以真实状态诱敌或以虚假状态诱敌，则又须掺杂着灵活运用，如果没有规律可寻，那么敌人也就无法确认并掌握我方的真实状态了。而孙臆于文末提出的「敌积故可疏」等概念，则又与文子之「同莫足以相治，故以异为奇。」之看法相同，然而究竟这个概念最早是由谁所提出的，今已不可考矣！

在孙臆·奇正篇中，因其主旨便是在讨论「奇正」思想，因此其中的内容亦相当丰富。孙臆在此首先提出了：「天地之理：至则反，盈则败，〔日月〕是也。代兴，代废，四时是也。有胜，有不胜，五行是也。有生，有死，万物是也。有能，有不能，万生是也。有所有余，有所不足，刑(形)势是也。故有刑(形)之徒，莫不可名；有名之徒，莫不可胜。故圣人以万物之胜胜万物，故其胜不屈。」此点与文子的：「奇正之相应，若水火金木之相伐也，何往而不胜。」之观点相同。孙臆认为战斗的胜败取决于其「形体」，而军队只要有「形体」，

便有打败他的方法，因此只要是有形体的军队都是可以打败的。所以若要将每种形体的取胜之道都写下来，那是永远也写不完的；但是我们也不需要如此麻烦，因为虽然每种形体都有其取胜之道，但是这个取胜之道却可由一个简单的规律推导出来。孙臆认为这个拟定出取胜之形体的规律是不变的，但因为每种形体都有其相生相克的另一形体，所以由规律制定出的取胜之形体是不可能一样的。因此天下间只有可制定出取胜所有形体的规则，但没有一种可以取胜所有形体的形体。

孙臆·奇正 又云：「故善战者，见敌之所长，则智(知)其所短；见敌之所不足，则智(知)其所有余。见胜如见日月，其错(措)胜也，如以水胜火。刑(形)以应形，正也；无刑(形)而制刑(形)，奇也。奇正无穷，分也。(所以善战者，看到敌人的长处，就能推知其短处所在；看到敌人的不足之处，就能推知其有余之处所在。看见胜利就好象看见日月一般明显，他所制定出的取胜之道，就好象是用水来克制火一样。用此形来应付彼形，这叫做「正」；无形而制定出克敌之形，这叫做「奇」。奇正的数量之所以无穷无尽，是巧妙部署的缘故。)分之以奇数，制之以五行，斗之以{众寡}。分定则有刑(形)矣，刑(形)定则有名〔矣〕。……同，不足以相胜也，故以异为奇。是以，静为动奇，失(佚)为劳奇，饱为饥奇，治为乱奇，众为寡奇。发而为正，其未发者奇也。奇发而不报，则胜矣。有余奇者，过胜者也。」孙臆在此对「奇正」的定义是：「形以应形，正也；无形而制形，奇也。奇正无穷，分也。」六韬·龙韬·奇兵 也有说过：「夫两阵之间：出甲陈兵，纵卒乱行者，所以为变也。故曰：不知战攻之策，不可以语敌；不能分移(部署与移动)，