

Die 36 chinesischen Strategeme der Kriegsführung (frei und verständlich übersetzt)

1. Bei hellem Tageslicht das Meer überqueren

man tian guo hai

Der Strategie baut zunächst eine Fassade auf und hält sie so lange aufrecht, bis sie zu einem vertrauten Bild geworden ist. Nun kann er ungesehen sein Manöver durchführen, während die Augen aller auf die sichtbare, vertraute Erscheinung gerichtet sind.

2. Ein Reich belagern, um ein anderes zu retten

wei Wei jiu Zhao

Wenn ein starkes Reich kurz davorsteht, ein schwächeres zu besiegen, dann kann ein drittes Reich auch seinen »Teil vom Kuchen« abbekommen und sich einen guten Ruf verschaffen, indem es sich nach außen hin auf die Seite des Schwächeren stellt und den Stärkeren angreift. Auf diese Weise erhält es schließlich obendrein die Herrschaft über das geschwächte Land, ohne jedoch den Schimpf auf sich zu laden, den ein direkter Angriff mit sich gebracht hätte.

3. Sich ein Schwert leihen, um einen anderen zu töten

jie dao sha ren

Wenn eine der kriegführenden Parteien geschwächt ist, kann sie ihre Verbündeten in den Kampf einbeziehen und auf diese Weise dem Gegner einen Schlag versetzen, ohne selbst weiter an Stärke zu verlieren.

4. Ausgeruht den erschöpften Feind erwarten

yi yi dai lao

Du zwingst andere dazu, ihre Energie zu verschwenden, während du deine bewahrst. Du ermüdest den Gegner, indem du ihn zu einem fruchtlosen Unterfangen verleitest oder indem du ihn von weither kommen lässt, während du selbst auf deinem Platz verharrst.

5. Eine Feuersbrunst für einen Raub ausnützen

chen huo da jie

Aus den Schwierigkeiten oder Nöten eines anderen Nutzen ziehen.

6. Im Osten lärmern, im Westen angreifen

sheng dong ji xi

Du verbreitest irreführende Informationen über deine Absichten oder machst falsche Andeutungen, um den Gegner dazu zu verleiten, seine Verteidigung an einer bestimmten Stelle zu konzentrieren. So kannst du ihn wirkungsvoll an einer anderen Stelle angreifen.

7. Aus einem Nichts etwas erzeugen

wu zhong sheng you

Du erzeugst im Geiste deines Gegners eine falsche Vorstellung und sorgst dafür, dass er sie für wahr hält. Dies bedeutet im besonderen, dass du den Eindruck vermittelst, etwas zu haben, was du in Wirklichkeit nicht hast. So erscheinst du groß und mächtig und kannst dich wesentlich sicherer fühlen als zuvor.

8. Den Pass im Dunkeln überqueren

an du Chencang

Du lässt Truppen an einem bestimmten Ort Stellung beziehen, dringst dann aber, während der Gegner durch deine fingierte Front abgelenkt ist, von einer anderen Seite her in das gegnerische Gebiet ein.

9. Das Feuer vom gegenüberliegenden Ufer aus beobachten.

ge an guan huo

Du siehst ruhig und gelassen zu, wie deine Gegner ihre Zwistigkeiten miteinander austragen, und wartest darauf, dass sie sich gegenseitig vernichten.

10. Hinter dem Lächeln das Schwert verbergen

xiaoli zang dao

Du schmeichelst dich bei deinem Feind ein und bringst ihn dazu, dir zu vertrauen. Wenn du sein Vertrauen gewonnen hast, kannst du heimlich gegen ihn vorgehen.

11. Ein Baum fällt für einen anderen

li dai tao jiang

Um ein größeres Ziel zu erreichen, müssen kleine Opfer gebracht werden.

12. Mit leichter Hand das Schaf wegführen

shun shou qian yang

Du ziehst aus jeder Gelegenheit Nutzen, und sei er auch noch so gering, und sicherst dir jeden Profit, wie wenig es auch sein mag. Zu diesem Strategem gibt es die Geschichte des armen Reisenden, der auf seiner Wanderung an einer Schafherde vorbeikam. Er bahnte sich seinen Weg mitten durch die Herde, und als er am anderen Ende angelangt war, hatte er plötzlich ein Schaf bei sich. Er verhielt sich aber so ruhig und natürlich, so, als ob er schon die ganze Zeit über sein eigenes Schaf zum Markt geführt hätte, dass der Schafhirte ihn überhaupt nicht zur Kenntnis nahm.

13. Auf das Gras schlagen, um die Schlangen aufzuscheuchen

Wenn ein Gegner zurückhaltend und unergründlich ist, dann provozierst du ihn auf die eine oder andere Art, um zu sehen, wie er reagiert. Yagyû erwähnt diese Kriegslist und erklärt, sie sei auch im Zen durchaus gebräuchlich. Bestimmte Zen-Aussprüche und -Geschichten werden in erster Linie dazu benutzt, um Schüler auf die Probe zu stellen und ihr Wesen zu ergründen.

14. Einen Leichnam ausleihen, um einen Geist zurückzuholen

Du benutzt nicht das, was alle anderen auch benutzen, sondern das, was niemand sonst benutzt. Das können Dinge sein, die irgendjemand verloren hat oder die aus Nachlässigkeit in Vergessenheit geraten sind. Du kannst dir auch einen Verwendungszweck für Dinge ausdenken, die bislang nicht zur Kenntnis genommen oder als völlig nutzlos angesehen wurden.

15. Den Tiger dazu bewegen, die Berge zu verlassen

Du begibst dich nicht in die Festung eines mächtigen Gegners, du verleitest ihn vielmehr dazu, seine geschützten Stellungen zu verlassen.

16. Will man etwas fangen, muss man es zunächst loslassen

Fliehende Feinde können sich umwenden und verzweifelt kämpfen, wenn sie zu hitzig verfolgt werden. Wenn man ihnen jedoch Raum zum Laufen lässt, dann zerstreuen sie sich und verausgaben ihre Energie. So können sie ohne weiteres Blutvergießen gefangengenommen werden.

17. Einen Backstein hinwerfen, um einen Jadestein zu erlangen

Du bietest jemandem etwas Unbedeutendes oder Minderwertiges an, um ihn dazu zu verleiten, dir etwas wirklich Wertvolles dafür zu geben.

18. Will man eine Räuberbande unschädlich machen, muss man zuerst ihren Anführer fangen

Wenn du dich mit einer starken Opposition konfrontiert siehst, dann nimm ihren Anführer aufs Korn.

19. Das Brennholz unter dem Kessel wegnehmen

Wenn du einen Feind nicht in offener Konfrontation besiegen kannst, so kannst du immer noch gewinnen, indem du seine Ressourcen und seine Moral untergräbst.

20. Das Wasser trüben, um die Fische zu ergreifen

Du nutzt Verwirrungen zu deinem Vorteil aus und nimmst dir, was du möchtest. Dies bedeutet im besonderen, dass du dir Zeiten allgemeiner Desorientierung zunutze machst, um Anhänger unter den neutral Gesinnten und Entrechteten anzuwerben.

21. Die Zikade wirft ihre goldglänzende Haut ab

Dies bedeutet, alle falschen, zu strategischen Zwecken ersonnenen Äußerlichkeiten hinter sich zu lassen. Wie die Haut der Zikade bleibt die Fassade intakt, doch das eigentliche Geschehen spielt sich nun anderenorts ab.

22. Die Tore schließen, um die Räuber zu fangen

Du fängst eindringende Plünderer, indem du sie nicht entkommen lässt. Du lässt sie mit ihrer Beute nicht in ihre Heimat zurückkehren. Wenn sie fliehen können, dann verfolgst du sie nicht, weil du sonst in eine vom Feind ersonnene Falle gehen könntest.

23. Sich mit dem fernen Feind verbünden, um zunächst den nahen Feind anzugreifen

Wenn du dich durch einen nahen Gegner mehr bedroht fühlst als durch einen entfernten, so kannst du dich dadurch verteidigen, dass du ihn in einem Zustand der Verwirrung hältst. Gleichzeitig durchkreuzt du seine Pläne, indem du ihn mit einer Reihe von Verbündeten umzingelst.

24. Sich die Erlaubnis zum Durchmarsch erbitten, um den Nachbarn anzugreifen

Du sicherst dir das Recht, zeitweise von den Einrichtungen eines anderen Gebrauch zu machen, um gegen einen gemeinsamen Feind vorzugehen. Nachdem du mit Hilfe dieser Möglichkeiten den Feind besiegt hast, richtest du dich in gleicher Weise gegen denjenigen, der dir die Benutzung seiner Einrichtungen erlaubt hat.

25. Die Balken stehlen, um sie gegen morsche Stützen auszutauschen

Du versuchst, deinen Verbündeten Spitzenkräfte abzuwerben, und bewegst sie dazu, für deine Belange einzutreten.

26. Auf den einen zeigen, um einen anderen zu schelten

Du kritisierst auf indirekte Art und Weise, sagst deine Meinung, ohne es auf eine direkte Konfrontation ankommen zu lassen.

27. Unwissenheit mimen, ohne verrückt zu werden

Du gibst vor, dumm und unwissend zu sein, vermeidest aber lockere Reden.

28. Auf das Dach locken, um dann die Leiter wegzuziehen

Du lockst den Gegner in eine Sackgasse, indem du ihm den Eindruck vermittelst, dass ihm diese Handlung Vorteile verschafft.

29. Dürre Bäume mit künstlichen Blüten schmücken

Du blendest und betrügst die Augen deines Gegners durch bombastische Vorführungen.

30. Die Rolle des Gastes in die des Gastgebers verkehren

Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn ein Geschäft von seinen eigenen Kunden oder Beratern übernommen wird.

31. Das Strategem der schönen Frau

Dies bedeutet, dass man den Charme einer Frau einsetzt, um eine wichtige Persönlichkeit der gegnerischen Organisation zu beeinflussen.

32. Das Strategem der leeren Festung

Du erscheinst schwächer, als du wirklich bist, damit sich dein Gegner durch eine von drei möglichen Reaktionen auf deine scheinbare Schwäche selbst besiegt: Er könnte zum einen eingebildet und selbstgefällig werden und sich dadurch selbst zu Fall bringen. Er könnte auch arrogant und aggressiv werden, was zu seiner Vernichtung führt. Schließlich könnte er auch vermuten, dass du ihm einen Hinterhalt legst, und deshalb ganz von alleine fliehen.

33. Das Strategem des Doppelagenten

Du kompromittierst Mitglieder anderer Organisationen, um sie für dich arbeiten zu lassen.

34. Das Strategem der Selbstverstümmelung

Dies ist eine Technik insbesondere für Geheimagenten: Du richtest dich so her, dass du wie ein Opfer deines eigenen Volkes aussiehst, um das Mitgefühl und das Vertrauen deines Gegners zu gewinnen.

35. Die Strategem-Verkettung

Wenn du dich mit mehreren Feinden auseinandersetzen musst, dann lass es nicht auf deine Stärke ankommen und konzentriere nicht dein ganzes Machtpotential auf eine einzige Strategie. Führe im Rahmen einer Gesamtkriegslist mehrere Pläne gleichzeitig durch.

36. Das Beste ist wegzulaufen

Wenn du vom Gegner überwältigt wirst, dann kämpfst du nicht. Du ergibst dich, gehst einen Vergleich ein oder fliehst. Sich ergeben ist vollständige Niederlage, einen Vergleich eingehen ist eine halbe Niederlage, Flucht ist keine Niederlage. Solange du nicht geschlagen bist, hast du immer noch die Chance zu gewinnen.