

Les 36 stratagèmes

(ou stratégies)

Les trente-six stratégies

I. STRATAGÈMES EN POSITION DOMINANTE (plans pour les batailles déjà gagnées)

1. « TRAVERSER LA MER SANS QUE LE CIEL LE SACHE »
2. « ASSIÉGER WEI POUR SECOURIR ZHAO »
3. « ASSASSINER AVEC UNE ÉPÉE D'EMPRUNT »
4. « ATTENDRE EN SE REPOSANT QUE L'ENNEMI S'ÉPUISE »
5. « PROFITER DE L'INCENDIE POUR PILLER ET VOLER »
6. « BRUIT À L'EST ; ATTAQUE À L'OUEST »

II. STRATAGÈMES POUR LA CONFRONTATION (plans pour les batailles indécises)

7. « CRÉER QUELQUE CHOSE EX-NIHILO »
8. « L'AVANCÉE SECRÈTE VERS CHENCANG »
9. « REGARDER LE FEU DEPUIS L'AUTRE RIVE »
10. « DISSIMULER UNE ÉPÉE DANS UN SOURIRE »
11. « LA PRUNE REMPLACE LA PÊCHE DANS L'IMPASSE »
12. « EMMENER LA CHÈVRE EN PASSANT »

III. STRATAGÈMES POUR L'ATTAQUE (plans pour les batailles offensives)

13. « BATTRE L'HERBE POUR EFFRAYER LE SERPENT »
14. « FAIRE REVIVRE UN CORPS MORT »
15. « ATTIRE LE TIGRE HORS DE LA MONTAGNE »
16. « LAISSER S'ÉLOIGNER POUR MIEUX PIÉGER »
17. « SE DÉFAIRE D'UNE BRIQUE POUR ATTIRER LE JADE »
18. « POUR PRENDRE DES BANDITS D'ABORD PRENDRE LEUR CHEF »

IV. STRATAGÈMES POUR LES SITUATIONS CONFUSES (plans pour les batailles à partis multiples)

19. « RETIRER LE FEU SOUS LE CHAUDRON »
20. « TROUBLER L'EAU POUR PRENDRE LE POISSON »
21. « LE SCARABÉE D'OR OPÈRE SA MUE »
22. « VERROUILLER LA PORTE POUR CAPTURER LES VOLEURS »
23. « S'ALLIER AVEC LES PAYS LOINTAINS ET ATTAQUER SON VOISIN »
24. « DEMANDER PASSAGE POUR ATTAQUER GUO »

V. STRATAGÈMES POUR GAGNER DU TERRAIN (plans pour les batailles d'union et d'annexion)

25. « VOLER LES POUTRES, ÉCHANGER LES PILIERS »
26. « INJURIER L'ACACIA EN DÉSIGNANT LE MÛRIER »
27. « JOUER L'IDIOT SANS ÊTRE FOU »
28. « MONTER SUR LE TOIT ET RETIRER L'ÉCHELLE »
29. « SUR L'ARBRE LES FLEURS S'ÉPANOUISSENT »
30. « CHANGER LA POSITION DE L'INVITÉ ET DE L'HÔTE »

VI. STRATAGÈMES POUR LES SITUATIONS DÉSESPÉRÉES (plans pour les batailles presque perdues)

31. « LE PIÈGE DE LA BELLE »
32. « LE PIÈGE DE LA VILLE VIDE »
33. « LE PIÈGE DE L'AGENT DOUBLE »
34. « FAIRE SOUFFRIR LA CHAIR »
35. « LES STRATAGÈMES ENTRELACÉS »
36. « COURIR EST LE MEILLEUR CHOIX »

Les trente-six stratégies

[Tr. Verstappen (en), Doc Mac Jr (fr)]

I. STRATAGÈMES EN POSITION DOMINANTE



36ji I. 1.

« Traverser la mer sans que le ciel le sache »

*Dissimule tes secrets en évidence
afin qu'on ne les perce pas à jour.*

Ceux qui prennent trop de précautions sont susceptibles de ne plus être sur leur garde. Les actions familières n'éveillent pas la suspicion. Le Yin est l'aspect interne et non l'opposé du Yang. Le grand Yang contient le grand Yin. *

Cette expression proverbiale est issue de l'histoire d'un ingénieur général des Tang, qui mit au point une méthode pour transporter l'empereur (considéré dans la Chine Impériale comme le fils du Ciel) sain et sauf sur la mer, en faisant en sorte que l'Empereur lui-même ne le sache pas. Le mot *ciel* peut aussi être interprété littéralement. Dans les temps anciens, il était facile de mettre en place des opérations militaires secrètes sur terre en utilisant la protection d'abris naturels tels que les montagnes et les forêts, alors que l'espace d'eau ouverte de la mer n'offre aucun endroit où se cacher. Donc, dans le but de traverser la mer sans que le ciel le sache, il faut se déplacer ostensiblement sur la mer mais comme si on n'avait aucunement l'intention de la traverser.

Chaque manœuvre militaire a deux aspects : le mouvement apparent et l'intention de base. En dissimulant les deux, on peut prendre l'ennemi complètement par surprise. Mais un secret si idéal peut rarement être atteint avec les actuelles techniques de guerre. Dans la plupart des cas, maintenir l'ennemi dans une complète ignorance de nos propres opérations est moins aisé que de « *traverser la mer sans que le ciel le sache* ». La seule alternative est de pousser l'ennemi à négliger ou à mal interpréter l'intention de base de notre opération. Autrement dit, s'il est hautement improbable que l'ennemi reste ignorant de nos actions, on pourra toutefois lui jouer des tours juste sous son nez.

* Les ruses secrètes ne sont pas incompatibles avec les actions ouvertes si elles sont cachées dedans. Le plus visible dissimule le plus secret.



36ji I. 2.

« Assiéger Wei pour secourir Zhao »

*Attaque un point faible de l'adversaire
(ex : un de ses lieutenants), divise et règne.*

Au lieu d'attaquer la tête la première un ennemi puissant et concentré, fragmentez-le en petits groupes vulnérables. Au lieu de frapper le premier, attendez votre heure et frappez seulement après que l'ennemi ait d'abord frappé.

Cette stratégie conseille de soulager les assiégés en assiégeant la base des assiégeants. Quand l'ennemi déploie ses forces principales pour attaquer un état voisin mais rencontre une résistance opiniâtre, la meilleure voie pour aider ce voisin est de lancer une invasion vers le territoire ennemi. La force principale de l'ennemi n'aura d'autre choix que de rentrer à double vitesse, une embuscade peut alors être effectivement conduite pour remporter une victoire décisive.

Dans un sens plus large, la stratégie indique de concentrer vos forces pour attaquer le point faible de l'ennemi. Dans la littérature militaire chinoise, combattre l'ennemi est souvent assimilé à la régulation des rivières. Quand l'ennemi est furieux et surpuissant comme un flot déchaîné, on doit

éviter une confrontation de face et attendre jusqu'à ce qu'il ait perdu son élan, comme mener le flot dans une rivière dégagée pour le calmer et le rendre contrôlable. Comme pour un ennemi mineur, on peut construire une « digue » pour stopper son mouvement et attaquer ses points faibles et l'anéantir.



36ji I. 3.

« Assassiner avec une épée d'emprunt »

Utilise les ressources d'un autre pour faire ton travail.

Quand les intentions de l'ennemi sont évidentes et que l'attitude de l'allié est hésitante, amenez vos alliés à attaquer vos ennemis pendant que vous préservez vos propres forces.*

Pour éviter d'être incriminé dans une affaire de meurtre, certains peuvent mener leurs actions avec une « épée d'emprunt » qui fait référence à quelqu'un d'autre qui en veut à la victime. En conduisant un troisième élément à commettre le meurtre, vous pouvez atteindre votre but sans avoir à en assumer la responsabilité. Dans un contexte martial, cette maxime conseille au dirigeant d'exploiter le conflit des divers pouvoirs. Pour combattre un ennemi fort, il faut découvrir une puissance en désaccord avec cet ennemi et l'amener à le combattre à votre place. De cette façon on obtient un résultat double avec un demi effort.

Selon les anciens stratèges militaires chinois, quand deux camps s'opposent et qu'entre soudainement en scène une autre force, le résultat final dépendra incontestablement de l'attitude de ce troisième camp ; il doit donc être gagné à votre cause par tous les moyens inimaginables. Inversement, si un Etat tolère l'accroissement continu d'un voisin sans le contrôler ou en tirer usage, l'Etat est appelé à se détériorer.

* On peut déduire cela de l'hexagramme n°41 Sun (la diminution) (Cf. [Stratégie Quatre](#))... En temps de guerre, certains sont avantagés par l'affaiblissement de leurs alliés.

Cette technique a été utilisé par Zhou Yu lors de la bataille de Chi Bi, il avait fouetté Huang Gai en public, par la suite, ce dernier déclara vouloir rejoindre le camp adverse mais une fois arrivé dans le camp ennemi, il y mit le feu et assura la victoire face à Cao Cao.



36ji I. 4.

« Attendre en se reposant que l'ennemi s'épuise »

Utilise la patience et use l'ennemi.

Il est possible d'amener l'ennemi dans une impasse sans même combattre.

L'actif s'affaiblit et le passif se renforce.*

L'attaquant et le défenseur sont les deux éléments fondamentaux de l'art de la guerre. L'attaquant a l'avantage de l'initiative. Celui qui attaque a le choix de la bataille, à laquelle le défenseur doit répondre par une contre-attaque. Mais cette stratégie insiste surtout sur les avantages de la défense. En prenant une position que l'attaquant ne peut contourner et en s'assurant d'amples réserves, le défenseur a l'opportunité de préserver ses forces tout en attendant que l'ennemi s'épuise jusqu'à avoir perdu sa supériorité. Alors vient le moment pour le défenseur de contre-attaquer.

Connexion avec la [stratégie Dix-Neuf](#).

* Tiré du texte de l'[hexagramme n°41](#) du [Yi Jing](#) : Sun (la diminution)... Cela relève d'une loi universelle de la nature : un élément hyper-actif va perdre son énergie et « gagner en faiblesse », tandis qu'un élément passif pourra préserver et développer sa force. En termes militaires, on doit éviter l'engagement avec un ennemi irrésistible jusqu'à ce que sa force s'épuise dans sa

surexcitation.



36ji I. 5.

« Profiter de l'incendie pour piller et voler »

*Exploite et tire parti d'opportunités
au fur et à mesure de l'aggravation
de la situation chaotique de l'adversaire.*

Quand l'ennemi traverse une crise majeure, saisissez la chance d'obtenir un avantage. La résolution l'emporte sur la faiblesse.*

Une maison en flammes sombre dans le désordre et la confusion. Ainsi un voleur peut avoir l'occasion de piller les biens d'une maison pendant que le portier et les gardes sont occupés à combattre le feu. Cette maxime signifie donc tirer avantage des déboires d'autrui afin de lui causer du tort.

En temps de guerre, la maison en flammes symbolise le pays qui souffre de graves troubles ou qui est sur le déclin. En attaquant un tel pays, on aura un double bénéfice avec un demi effort.

Ainsi cette stratégie recommande le principe universel de frapper les points faibles de l'ennemi et, en ce sens, elle se rapporte à plusieurs autres stratégies. Par exemple, quand on choisit de mettre le feu à une maison avant de la piller sans résistance plutôt que de s'arranger avec les gardes, on peut aussi dire que l'on applique la stratégie Dix-Neuf : « ôter le feu de sous le chaudron ». Si seul un mouvement tactique plutôt qu'un schéma stratégique est impliqué, on est face à la [stratégie Douze](#) : « Emmener la chèvre en passant ».

Connexion avec la [stratégie Douze](#).

* Texte issu de l'[hexagramme n°43](#) du [Yi Jing](#) : Guai (la détermination)... En temps de guerre, quand un ennemi puissant accuse un grand retard, on doit alors saisir l'opportunité de l'attaquer avec rapidité et détermination.



36ji I. 6.

« Bruit à l'est ; attaque à l'ouest »

*Induit en erreur le commandement adverse
et sème le doute dans ses rangs.*

Le commandement ennemi est désorienté et perd sa sobriété, avec le symbole du lac en haut et la terre en bas, signifiant que l'eau de la rivière est prête à inonder la rive.*

A la guerre, on peut obtenir l'effet de surprise aussi bien par la tromperie que par la rapidité de mouvement des troupes. Un proverbe chinois dit : « il n'y a jamais trop de ruse durant la guerre ». Cependant, cette stratégie avertit qu'il faut s'assurer du manque de jugement de l'ennemi avant de faire des feintes de mouvement pour le tromper. Un commandant avec une bonne présence d'esprit connaît ses forces et ses faiblesses, il déploie donc ses troupes en conséquence ; il n'est ainsi pas susceptible d'être dupé par les mouvements trompeurs de l'ennemi. Il peut même feindre d'être trompé et retourner ainsi les ruses de l'ennemi contre lui. Par conséquence, quand on veut tromper l'ennemi, il faut avoir à l'esprit de semer la confusion chez lui. Ainsi Sun Zi observe « Dans le passé, ceux qui avaient l'art de diriger les opérations de guerre s'assuraient d'abord d'être invincibles et ensuite attendaient une occasion de battre l'ennemi ».

Cf. Sun Zi Bingfa VI

* D'après le texte de l'[hexagramme n°45](#) du [Yi Jing](#), Cui (rassembler)... Ainsi une foule de forces qui sont réunies pour défendre une ville doit avoir un commandement uni de façon à pouvoir

soutenir le siège de l'ennemi. S'ils deviennent divisés dans leurs opinions ou hésitants quant à leurs arguments, la situation deviendra incontrôlable.

II. STRATAGÈMES POUR LA CONFRONTATION

36JI II. 7.

« CRÉER QUELQUE CHOSE EX-NIHILO »

Change ce qui était sans substance en une réalité.

Faire une feinte, non pour la faire passer pour la réalité mais pour la faire devenir réalité après que l'ennemi soit convaincu qu'il s'agit bien d'une feinte. La force authentique croît sous une fausse apparence, tel le Yin croissant à son maximum pour se transformer en Yang.*

Cette maxime est communément utilisée aujourd'hui pour désigner une personne qui fait une déclaration, généralement une accusation, absolument sans fondement.

A la guerre, il est souvent nécessaire de feindre des manœuvres pour distraire et induire en erreur l'ennemi. Cependant, ce type de ruse est aisément identifiable et devient rapidement sans effet. En outre, l'ennemi ne pourra être défait que par une action authentique et non par une simple feinte. Par conséquent, un stratège de guerre judicieux sait non seulement comment tromper l'ennemi par des feintes mais aussi quand transformer celles-ci en véritables opérations de combat.

Illustrations :

« ...on peut tromper une fausse attaque, puis frapper réellement, laisser l'ennemi prendre conscience de son erreur et, grâce à cela, le tromper encore. » cf. *Le sac à malices* de Yin Bingshang

« Quand le faux devient vrai, le vrai lui-même n'est plus qu'un mirage. Quand le néant devient réalité, la réalité à son tour bascule dans le néant. » cf. *Le Rêve dans le pavillon rouge*

* Autre traduction : un coup faux, un coup faux, un coup vrai.

36JI II. 8.

« L'AVANCÉE SECRÈTE VERS CHENCANG »

Détruit l'adversaire en menant une fausse attaque dans une direction alors que c'est ailleurs, là où il ne se défend pas, que porte la véritable offensive.

Faire une manœuvre de diversion pour fixer la force principale de l'adversaire. Il est profitable d'adopter une disposition conforme à la situation.

Cette maxime fait référence à la stratégie utilisée par Lin Bang, fondateur de la dynastie Han, quand il mena une campagne contre son rival pour le contrôle de l'empire, Xiang Yu. Il donna l'illusion de se préparer à venir par le chemin normal mais pendant ce temps expédia son armée par une voie détournée à Chencang, prenant ainsi l'ennemi par surprise et gagnant un large territoire pour un faible coût.

Ce stratagème insiste sur la mise en œuvre d'un mouvement de diversion, usuellement une attaque frontale, pour dissimuler la manœuvre secrète qui doit déborder l'ennemi. Ceci est fondamentalement en accord avec la stratégie de Sun Zi visant à combattre l'ennemi avec des forces ordinaires et à le défaire avec des forces spéciales, mais seulement dans le cas où cet ennemi est maintenu en respect non par la présence de la puissance principale, mais par un mouvement de

diversion, qui requiert néanmoins quelques actions concrètes pour en établir la crédibilité.

Cf Sun Zi Bingfa V (Qi/Zhen)



36 II. 9.

« REGARDER LE FEU DEPUIS L'AUTRE RIVE »

*Laisse tes adversaires se déchirer entre eux
pendant que tu attends en regardant,
et plus tard balaye le survivant épuisé.*

Quand la désunion de l'ennemi devient apparente, ne pas agir mais au contraire attendre le bouleversement maximal. De cruelles dissensions internes ne pourront que causer la mort de l'ennemi par ses propres mains. Agir au moment opportun apporte la félicité.*

Bien que lors des manœuvres militaires on attache une grande importance à la rapidité, un bon général doit maîtriser l'art du retard. Il ne doit pas chercher la confrontation à tout prix mais, à l'inverse, il doit attendre son heure et patienter jusqu'au meilleur moment pour attaquer, idéalement quand son armée est au mieux de sa forme et quand l'adversaire est au plus bas. Tel est le principe de base de toutes les stratégies agissant à retardement.

Pour moissonner les lauriers d'une guerre, usez de divers éléments d'une autre règle de base de la guerre : l'utilisation de forces extérieures pour parvenir à vos fins. De la sorte on met en rapport cette stratégie avec la [stratégie Trois](#) « Assassiner avec une épée d'emprunt » ce qui est plus difficile à mettre en œuvre car il faut le plus souvent manipuler conjointement plusieurs forces, qu'elles soient alliées, ennemies ou sans relations.

* Tiré de l'[hexagramme n°16](#) du [Yi Jing](#) : Yu (l'exubérance)... A la guerre, le texte recommande d'attendre le moment propice. Tel le tonnerre qui ne frappe pas durant l'hiver, un chef militaire se retient d'agir jusqu'au moment favorable.



36 II. 10.

« DISSIMULER UNE ÉPÉE DANS UN SOURIRE »

*Pour que tes adversaires soient sereins
et sans crainte, dissimule l'hostilité
sous l'apparence de l'amitié.*

Rassurez l'ennemi pour le rendre négligent, travaillez en secret pour le subjuguier, préparez-vous pleinement avant de passer à l'action pour empêcher l'ennemi de changer d'état d'esprit : c'est la méthode pour dissimuler une puissante volonté sous une apparence docile.

Cette maxime représente un archétype de la littérature universelle : une personne avec un visage souriant et un cœur cruel, connu dans le folklore chinois comme le « tigre souriant ».

Dans la vie quotidienne, certains deviennent plus judicieux après s'être fait mystifier par un tel tigre souriant. A la guerre, une sagesse si tardive n'a que peu ou pas d'usage, car payée un tel prix qu'on ne peut se permettre le luxe de se l'offrir. Par conséquence, avant que le résultat de la guerre ne soit manifeste, une proposition de paix sera toujours reçue avec suspicion. Ainsi il est préférable d'avoir à faire à un général ennemi trop sûr de lui pour que ce stratagème soit couronné de succès.



36Ji II. 11.

« LA PRUNE REMPLACE LA PÊCHE DANS L'IMPASSE »

*Si besoin est, sacrifie le moins important
pour sauver ce qui est vital ;
substitue une chose à une autre.*

Quand la défaite est inéluctable, diminuez le faible (Yin) pour augmenter le fort (Yang).

La guerre, en tant que conflit de puissances, inflige des pertes au vainqueur et au perdant. La différence réside en ce que les pertes sont infligées au perdant alors que le vainqueur les attend et les accepte. Ainsi, il suit de cela que les pertes sont inévitables à la guerre. En acceptant ce fait, un général expérimenté dresse ses plans de bataille de façon à pouvoir obtenir une grande victoire pour un faible coût. Une antique expression chinoise l'exprime ainsi : la diminution du Yin (point relatif) peut être avantageuse pour le Yang (point essentiel). Cette maxime vient d'un fameux poème de la dynastie des Han (ou Jin) exprimant l'amour fraternel :

*« Le pêcher pousse auprès du puits,
Le prunier voisine le pêcher.
Le pêcher est dévoré par les insectes,
Et le prunier meurt à sa place.
Si même les arbres peuvent s'entraider
Qu'en sera-t-il des frères ? »*

Une semblable expression peut être entendue de la part des joueurs d'échecs chinois « abandonner un pion pour sauver un chariot ». Dans la bouche d'un chef militaire, elle indique qu'il est prêt à payer le prix fort pour une importante victoire.

Chacune des fractions en conflit a ses propres forces et ses faiblesses. Il est rare qu'un des côtés l'emporte sur l'autre dans tous les domaines. Quoique l'issue d'une bataille dépende surtout de la puissance relative des deux antagonistes, le plus faible peut vaincre en utilisant un petit détachement ennemi. Après une ou plusieurs batailles semblables, le côté le plus faible deviendra fort et sera en position d'engager une bataille décisive pour vaincre l'ennemi une fois pour toutes.

Connexion avec la [stratégie Dix-Sept](#).



36Ji II. 12.

« EMMENER LA CHÈVRE EN PASSANT »

(c'est à dire : faire un bénéfice sans effort)

*Tire parti à bon escient de la négligence
ou de l'incompétence de l'adversaire.*

Tirer avantage du moindre défaut ; s'emparer du plus petit profit. Faire usage d'une erreur mineure de l'ennemi pour obtenir une victoire mineure.

Pour emmener une chèvre, il faut choisir la bonne heure, un moment où il y a le moins de risques de voir intervenir une tierce personne. Si, par exemple, quelqu'un vient juste d'emmener la chèvre quand survient un loup, le résultat sera imprévisible. Le loup pourrait à la fois manger la chèvre et l'homme, ou bien il pourrait y avoir un âpre combat entre l'homme et le loup pendant que la chèvre s'enfuirait. Dans chaque cas, il est peu probable que l'homme parvienne à « emmener la chèvre » sans être lui-même blessé.

D'un autre côté, il faut être sûr que la chèvre est bel et bien une chèvre avant d'essayer de

l'emmener. Il ne faut pas prendre un loup pour une chèvre. De plus le loup et la chèvre sont interchangeables. Une chèvre, si elle n'est pas emmenée à temps, peut se changer en loup affamé pour essayer ses griffes et ses crocs. Un loup peut aussi devenir une chèvre sans défense quand il a survécu à sa force.

Dans un contexte militaire, la chèvre représente n'importe quelle faute inattendue de l'ennemi. De même que c'est le général en chef qui décide de « piller une maison en flammes », c'est le plus souvent un général subordonné qui trouve la chèvre et décide de « l'emmener de la main droite ». En un mot, cette stratégie nécessite que l'on agisse en fonction des circonstances changeantes. Il faut saisir toute chance de se renforcer et d'affaiblir l'ennemi, pour une victoire mineure, qui tel un coup aux échecs peut décider de l'issue finale de la confrontation.

Connexion avec la [stratégie Cinq](#).

III. STRATAGÈMES POUR L'ATTAQUE



« BATTRE L'HERBE POUR EFFRAYER LE SERPENT »

Ne renseigne pas (vraiment) l'adversaire.

Vérifier ce qui est douteux, démasquer l'ennemi avant de passer à l'action. Revenir et ramener à la lumière les secrets de l'adversaire.*

Cette expression vient d'une histoire d'un livre illustré de la dynastie des Tang. Le juge du district de Dangtu, d'après l'histoire, était un homme gourmand qui acceptait autant d'épouses qu'on lui en offrait. Une fois, quelques habitants du district lui remirent en main une pétition accusant l'assistant du juge d'avoir trop d'épouses. Sidéré à cette lecture, le juge écrivit ce qui suit : « Vous avez seulement battu l'herbe, mais le serpent est effrayé ».

Parfois on peut vouloir éviter de battre l'herbe pour ne pas effrayer le serpent et le voir s'échapper. De même, un commandant militaire doit souvent restreindre les engagements mineurs et impulsifs avec l'ennemi de peur d'exposer ses intentions et le dispositif de déploiement de ses troupes. Ceci est particulièrement vrai si l'on prépare une attaque surprise. Cependant, dans d'autres circonstances, il est tout indiqué de mettre en œuvre une opération découverte, même de petite envergure, pour tester les forces et faiblesses de l'ennemi avant de lancer une offensive totale.

Connexion avec la [stratégie Vingt](#).

* [Hexagramme 24](#) Fu (le retour)... le jugement du trait yang observe : « Retourner avant d'aller trop loin. Pas de remords. Grande fortune. » Comme l'hiver se développe lentement pour devenir le printemps, il faut agir prudemment au commencement d'une entreprise comme la guerre.



« FAIRE REVIVRE UN CORPS MORT »

Utilise quelque chose de mort pour parvenir à tes fins.

Celui qui est utile refuse qu'on l'utilise, alors que l'inutile demande qu'on l'utilise.

« Ce n'est pas moi qui cherche l'aide du jeune sot, mais le jeune sot qui cherche mon aide ».

Selon la mythologie populaire chinoise, l'esprit d'un défunt, excepté dans les cas extrêmes (comme lorsqu'il est envoyé pour souffrir en enfer ou bien élevé comme immortel au paradis), peut trouver réincarnation soit dans un bébé à naître, soit dans un corps bien conservé. Ainsi quand quelque

chose qui fut étouffé dans le passé revit sous une nouvelle apparence, on dit qu'elle a « fait revivre un corps mort ».

Cette stratégie recommande l'utilisation de ce qui est apparemment inutile à la guerre. Au moment du déclin d'une dynastie, nombreux sont les vaillants militaires qui viennent rivaliser pour la domination de l'empire. Un chef éclairé comprend que les victoires militaires ne sont pas suffisantes pour asseoir sa puissance. Il doit s'assurer un soutien populaire, pouvant ainsi toujours obtenir combattants et provisions pour compenser ses pertes sur le champ de bataille. Une bonne façon d'arriver à cette fin est d'encourager le sens de la légitimité (régnante) parmi le simple peuple. Il peut proclamer être en position de prendre le contrôle de l'empire, soit en tant que descendant d'une victime illustre de la dynastie renversée (si cette dernière est considérée comme irrémédiablement corrompue) ou bien en tant que parent éloigné de la maison impériale (si la dynastie déclinante est considérée comme victime de ministres félons). Si il n'est pas en mesure de le faire lui-même, il peut alors envoyer à sa place quelqu'un qui aura un tel statut et qu'il fera passer pour son maître. Bien-sûr il aura soin de se débarrasser de lui une fois son pouvoir établi.

* Texte tiré de l'[hexagramme n°4](#) du [Yi Jing](#) : Meng (la jolie juvénile)... En termes familiers, il faut comprendre que lorsque la tête de la famille devient vieille et inefficace, le fils doit prendre en charge la tenue de la maison. Dans un sens plus large, quand un chef devient faible et inefficace, son autorité doit être assumée par un subordonné déterminé.



« ATTIRE LE TIGRE HORS DE LA MONTAGNE »

*Pousse l'adversaire à déployer
ses meilleurs éléments loin de leur base.*

Attendre que le temps épuise l'ennemi et tramer un complot pour l'attirer. Quand avancer amène à l'obstruction, il faut reculer.

Dans un contexte militaire, un tigre dans sa montagne symbolise un ennemi puissant qui jouit de la protection d'une cité fortifiée, d'un camp retranché, d'un col montagneux stratégique ou d'une voie d'eau tumultueuse et sauvage. Celui qui commande une armée disciplinée est averti de ne pas se lancer à l'attaque d'un tel ennemi.

Un proverbe chinois ne dit-il pas :

*« Gisant sur le sable, le dragon est importuné par les crevettes,
descendant dans la plaine, le tigre est rudoyé par les chiens. »*

Ainsi, que ce soit en vue de l'annexion de territoires ennemis ou de la destruction de ses forces militaires, il faudra s'efforcer d'éloigner l'ennemi de son imprenable position avant d'engager le combat.

Connexion avec la [stratégie Trente](#).

* Tiré de l'[hexagramme 39](#) Jian (l'obstacle) « neuf à la troisième place » : en termes humains il est recommandé d'éviter de se trouver dans un lieu dangereux contrôlé par un adversaire puissant. En temps de guerre, il ne faut pas attaquer un ennemi fort qui occupe déjà une place avantageuse.



« LAISSER S'ÉLOIGNER POUR MIEUX PIÉGER »

*N'éveille pas chez l'adversaire
l'esprit de contre-attaque.*

Pressez l'ennemi (vaincu) et il contre-attaquera ; laissez le prendre le large et il affaiblira sa position.

Suivez-le à proximité mais sans trop le presser. Poussez-le à gaspiller son énergie et sapez son moral. Après qu'il s'est éparpillé, soumettez-le sans même teinter de sang vos épées.

Attente, la sincérité amène la fortune.*

La guerre est très coûteuse, même pour le vainqueur. Généralement, il est plus profitable de mener une prompte bataille et d'anéantir au plus vite l'ennemi. Pourtant il faut dans certains cas rester prêt à saisir l'occasion, en attendant patiemment que se développe une situation avantageuse. Face à un ennemi puissant, il est par exemple parfois très déconseillé de passer immédiatement à l'action. Au lieu de cela, il faut user des conditions naturelles présentes et de savantes manœuvres pour consumer les forces et le moral de l'ennemi avant d'engager la bataille proprement dite.

Par conséquent, en contradiction apparente avec l'idée reçue de la suprême importance qu'a la rapidité dans l'action militaire, ce stratagème met en exergue la nécessité de l'attente.

Soumis à une vive attaque, un ennemi encerclé sera forcé de se battre jusqu'à la mort. Si on l'encercle sans l'assaillir violemment tout en lui laissant une issue de secours, l'ennemi ne tardera pas à perdre ses esprits dans une fuite désordonnée. Ainsi, afin de détruire l'armée ennemie en l'acculant dans une position adverse, il convient de préparer cette situation en usant progressivement l'ennemi plutôt qu'en l'agressant sauvagement, de peur d'éveiller en lui une résistance désespérée. D'un autre côté, le général ennemi peut mettre délibérément ses troupes dans une position critique (interdisant toute fuite) afin de les forcer à se « battre avec leurs tripes ». (Cf. [Stratégie Vingt-Huit](#)).

Naturellement, l'ajournement est une méthode inhabituelle qui ne doit être utilisée qu'avec d'extraordinaires précautions. Avant de décider d'interrompre l'action, il faut avant tout s'assurer que ses propres troupes puissent se permettre d'attendre et que rien ne risque de survenir dans l'intervalle qui placerait l'ennemi dans une meilleure position.

* Texte tiré de l'[hexagramme n°5](#) Xu (attendre)... Face au danger, on ne doit pas se jeter en avant la tête la première mais plutôt attendre l'heure opportune.



« SE DÉFAIRE D'UNE BRIQUE POUR ATTIRER LE JADE »

Utiliser un appât (ou l'équivalent) pour faire une grosse prise.

Abusez l'ennemi avec des faux-semblants. Punissez la naïveté juvénile (ou le jeune naïf).*

L'expression est tirée de l'histoire de deux poètes de la dynastie Tang. A cette époque le célèbre poète Zhao Xia était sur le point d'aller visiter Suzhou, la ville des jardins, dans le sud. Le poète Chang Jian l'apprit. Il se douta que Zhao ne manquerait pas de s'arrêter au Temple Ling Yang (Temple de la Pierre Pensante). Il s'y rendit le premier et écrivit deux vers sur un des murs. Lorsque Zhao Xia arriva à son tour et vit les deux vers de Chang, il en écrivit deux autres complétant ainsi le poème. Il est généralement admis que les deux derniers vers étaient de loin supérieurs aux premiers de Chang Jian. Ainsi on dit de Chang qu'il s'est « défait d'une brique pour attirer le jade. De nos jours, l'expression a toujours la faveur de ceux qui veulent paraître modeste. Par exemple, une personne à qui on demande de parler en premier dans une réunion pourra dire, dans le sens de la modestie, qu'elle va « se défaire d'une brique pour attirer le jade ».

Dans un contexte militaire, la brique et le jade font respectivement référence aux feintes et aux véritables manœuvres. Une autre expression populaire parle de « faire passer des yeux de poissons pour des perles ». Tout d'abord, le général offre à l'ennemi un appât, qui peut être un faible détachement de troupes, des chariots de provisions peu gardés, ou quelque troupeau de bœufs ou de chevaux qui semblent sans protection. Appâté par un gain aisé, l'ennemi avancera pour capturer le leurre. Ainsi le général aura gagné l'initiative en manœuvrant l'ennemi comme il l'entendait et la bataille sera déjà à moitié gagnée avant même d'avoir commencé.

Connexion avec la [stratégie Onze](#).

* Texte issu de l'[hexagramme n°4](#) du [Yi Jing](#) : Meng (la folie juvénile)... Dans un contexte militaire, pour contrer l'invasion d'une puissance ennemie, on doit se défendre de lancer une attaque à l'intérieur de son territoire. Au contraire, il vaut mieux laisser l'armée adverse s'avancer et alors seulement la défaire sur ton propre terrain.



« **POUR PRENDRE DES BANDITS D'ABORD PRENDRE LEUR CHEF** »

Vise le cheval en premier afin d'atteindre le cavalier.

Briser la force principale de l'ennemi et capturer les chefs pour anéantir tout l'ensemble.

*Le dragon contraint de se battre sur le sol est dans une impasse.**

Cette expression est issue d'un poème de Du Fu :

*« Pour dessiner un arc, dessines-en un qui soit puissant
Pour choisir des flèches, prends celles qui sont longues
Pour atteindre des cavaliers, atteins d'abord leurs montures
Pour prendre des bandits, prends d'abord leur chef. »*

Le terme de bandit est ici un nom d'emprunt pour désigner les forces ennemies qui, après la capture de leur chef, s'éparpilleront et s'enfuiront. Quand vous combattez un tel ennemi, vous pouvez vous contenter de prendre le meneur et ses compagnons succomberont.

Le plus souvent, le quartier général de l'ennemi est situé à la position la plus favorable. Dans le but de vaincre un semblable adversaire, vous pouvez détruire d'abord ses forces armées. Une telle intervention n'est pas souhaitable mais souvent nécessaire en temps de guerre, vous pouvez pourtant l'éviter quand il arrive que le centre de l'adversaire soit situé à un point faible. En cherchant une brèche dans la ligne de défense ennemie, vous pouvez contourner ses bastions fortifiés et attaquer sa base principale par un chemin détourné. Après la capture du commandant adverse, ses subordonnés ne seront plus capables de se battre par eux-mêmes.

* Symbole du trait supérieur de l'[hexagramme n°2](#) du [Yi Jing](#) : Kun (la Terre)... Dans un contexte militaire, un chef qui entreprend « au delà de ses possibilités » attirera sur lui l'attention et la colère des puissants. La confrontation qui en suivra tournera en sa défaveur.

IV. STRATAGÈMES POUR LES SITUATIONS CONFUSES



« **RETIRER LE FEU SOUS LE CHAUDRON** »

*Prive l'adversaire de ressources avant de l'attaquer,
va à la racine, prends des mesures radicales,
fait une cure complète.*

Eviter une confrontation de puissance avec l'adversaire et chercher à affaiblir sa position, à l'image du lac et du ciel.*

Il doit être complètement fou l'homme qui essaye de faire bouillir de l'eau en ôtant et en reposant le chaudron dans l'âtre. Un général qui se jette la tête la première sur un ennemi plus puissant commet le même genre d'erreur avec des conséquences bien plus graves. Ainsi cette stratégie enseigne qu'il ne faut pas rechercher l'engagement avec l'adversaire avant d'avoir réussi à déduire sa puissance de combat, principalement en sapant le moral de ses troupes.

Connexion avec la [stratégie Quatre](#).

* Tiré de l'[hexagramme n°10](#) du [Yi Jing](#) : Lü (le voyageur)... Ainsi, en se dressant face au puissant, le faible se trouvera en danger s'il passe à l'attaque de lui-même, mais il trouvera une issue heureuse s'il agit avec prudence et circonspection.



36^{JI} IV. 20.

« TROUBLER L'EAU POUR PRENDRE LE POISSON »

*Les poissons semblent perdus
et désabusés dans les eaux troublées,
ainsi ils deviennent des proies faciles.*

*Crée une situation de panique et de chaos,
l'adversaire ne pourra ainsi ni penser ni voir clair
et ne saura comment se conduire
dans un moment de tension extrême.*

Tirer avantage des dissensions internes de l'ennemi et faire usage de sa faiblesse et de son manque de jugement.*

Un élément habituel dans les opérations offensives, la surprise, peut être issue de la duperie envers l'ennemi aussi bien que par la mobilité de vos propres troupes. Un commandant prévoyant comprend cela. En général, la duperie peut-être employée, mais vous ne pouvez vous y fier absolument. A savoir que vous pouvez espérer gagner un avantage si la ruse fonctionne, mais vous devez être préparé à l'idée qu'elle échoue. Cependant, vous pouvez vouloir prendre un risque plus grand si les forces ennemies subissent des désordres causés par des luttes internes ; alors vous serez en mesure de planifier une attaque-surprise qui dépendra uniquement de la duperie.

Un des usages typiques de cette stratégie est d'habiller vos forces avec l'uniforme de l'ennemi, de pénétrer à l'intérieur de son territoire et d'attaquer son point vulnérable.

Connexion avec la [stratégie Treize](#).

* Vient du texte de l'[hexagramme n°17](#) du [Yi Jing](#) : Sui (suivre)... Celui qui veut être suivi doit lui-même se faire suiveur. C'est alors seulement qu'il sera à même de donner aux autres à la confiance nécessaire pour qu'ils le suivent. Dans cette stratégie, vous êtes devez dissimuler la nature exacte de vos troupes jusqu'au moment de l'attaque.



36^{JI} IV. 21.

« LE SCARABÉE D'OR OPÈRE SA MUE »

*Quand tu t'échappes, fais-le très secrètement, sans que cela se sache.
Construit un faux bastion afin de dissuader l'ennemi d'attaquer,
et retire-toi discrètement en laissant un nid vide.*

Maintenir à l'intérieur la forme originelle et adopter au dehors une posture originale, ainsi les alliés n'auront pas de doutes et les ennemis ne bougeront pas. Soumission et instabilité mènent au déclin.*

A une certaine distance, la dépouille du scarabée ressemble au scarabée lui-même. Celui qui cherche à capturer un scarabée peut être distrait par la dépouille pendant que le scarabée s'enfuit. Ainsi cette maxime met en valeur une méthode d'évasion : maintenir l'apparence de l'inaction pendant que l'on agit en secret.

A la guerre, la retraite n'est pas plus aisée que l'avancée. Une armée qui fait retraite est exposée à une attaque sur ses arrières ; le repli peut se transformer en débandade si les forces supérieures de l'ennemi poursuivent leur offensive. Par conséquent, il faut mettre sur pieds une « retraite-surprise » en se repliant dans un mouvement brusque et en même temps maintenir l'apparence de l'inaction.

Dans un sens plus large cette stratégie requiert que vous fassiez usage de faux-semblants pour préserver le secret de vos manœuvres militaires.

Connexion avec la [stratégie Trente-Six](#).

* Texte de l'[hexagramme n°18](#) Gu (réparer/les fautes)... Pour enrayer le déclin et repartir de nouveau, il faut agir avec beaucoup de précautions. Ne pas foncer la tête la première et consacrer quelques temps à un réajustement interne.



36JI IV. 22.

« VERROUILLER LA PORTE POUR CAPTURER LES VOLEURS »

Pour achever un adversaire faible, ne lui laisse aucune issue.

Utilise l'encerclement complet.

Si tu laisses un adversaire s'enfuir, il risque de revenir par la suite.

Précipiter la chute d'un ennemi moins nombreux dans un piège sans issue. Il n'est pas favorable de poursuivre.*

Lorsque, de retour chez-vous, vous vous apercevez qu'un voleur s'est introduit par effraction dans votre maison, vous pouvez, soit rester en retrait pour le laisser partir avant d'appeler de l'aide, soit refermer la porte sur lui pour l'empêcher de fuir et entrer ensuite pour le capturer.

Avec la première stratégie, vous avez une petite chance de capturer le voleur, même si vous devez ensuite engager l'aide de nombreuses personnes. Mais si vous pensez être capable de traiter vous-même avec lui, ou si une aide rapide est à portée de main, vous devez adopter le second plan et prendre les bandits sur le fait.

Pour appliquer cette stratégie à la guerre, il est primordial de s'assurer avant tout si l'ennemi est grand ou petit (faible ou fort). Bien-sûr, cela signifie la puissance de combat autant que le nombre de soldats. Le mot voleur ou bandit désigne une petite unité qui mène des opérations sporadiques de type guérilla. Grâce à sa petite taille, elle possède une mobilité et une vitesse hors du commun, pouvant ainsi saisir toutes les opportunités d'harasser son adversaire. La stratégie conseille l'encerclement puis l'annihilation comme meilleure méthode pour traiter une telle force de guérilla. Une application typique consiste à laisser la porte ouverte, attirer les voleurs dans la maison et verrouiller la porte pour les capturer.

Par exemple, après avoir appris le projet ennemi d'une attaque de nuit contre votre camp, vous pouvez retirer vos troupes et laisser le campement vide. Lorsque l'ennemi y entre, vous conduisez vos hommes à barrer tous les cotés et à former un encerclement serré. Vous pouvez aussi utiliser une armée-appât pour mener l'ennemi vers une embuscade qui n'admette aucune issue.

* Image de Bo (l'usure), [hexagramme n°23](#) du [Yi Jing](#)... Un adversaire faible et chancelant sur une longue distance. Il est défavorable d'entreprendre quoique ce soit dans une situation aussi dangereuse.



36JI IV. 23.

« S'ALLIER AVEC LES PAYS LOINTAINS ET ATTAQUER SON VOISIN »

Des adversaires distants peuvent être des alliés temporaires.

Essaie de ne pas avoir trop d'ennemis en même temps.

Une autre expression familière prévient que

« l'eau lointaine ne convient pas pour éteindre l'incendie proche ».

Le danger immédiat doit être traité le premier.

S'il n'y a pas de court terme, inutile d'en chercher un long.

Quand la situation est bloquée et les possibilités restreintes, cherchez le profit à proximité et

maintenez le danger au loin. Le feu au dessus du lac.*

Dans l'ancienne période des royaumes combattants, Qin émergea comme l'état le plus puissant et entreprit de détruire ses rivaux afin de gagner le contrôle de toute la Chine. Bien que supérieur en force à chacun des autres états, Qin n'était pas de taille face aux puissances combinées de tous les autres. Il adopta donc un plan consistant à éliminer un par un ses rivaux. La stratégie clef de cette entreprise fut l'alliance avec les états lointains et l'attaque de ceux qui étaient voisins. Elle fut proposée par Fan Sui, le fameux homme d'Etat de cette époque. L'application avec succès de ce plan mena à l'unification de la Chine sous la dynastie Qin.

Même une puissante armée ne peut se permettre de mener plusieurs batailles en même temps. Cette stratégie recommande donc au chef de guerre de traiter avec ses différents ennemis les uns après les autres. Ainsi vous êtes prévenus contre la tentation de rechercher des gains superficiels qui n'amènent aucun profit concret. En lançant une expédition contre un pays lointain, vous pouvez gagner une grande renommée. Mais la campagne sera à la fois coûteuse et risquée. Même si elle se déroule favorablement, on ne peut espérer conquérir et conserver le moindre arpent de terre. Il est préférable d'attaquer un état voisin tout en s'assurant de bonnes relations avec les pays lointains, afin qu'ils ne puissent pas secourir l'agressé.

* Texte issu de l'[hexagramme n°38](#) du [Yi Jing](#) : Kui (la discorde)... D'un point de vue stratégique, tel celui adopté ici, des approches totalement différentes peuvent être utilisées pour parvenir aux mêmes fins (sic).



« DEMANDER PASSAGE POUR ATTAQUER GUO »

*Aide le faible lorsqu'il ne peut vaincre sans aide.
De simples mots ne le sauveront pas ;
l'action parle plus fort que les mots.*

Un petit état se trouve coincé entre deux voisins puissants. Si l'un d'eux essaie de l'amener à se soumettre, l'autre sera capable d'en prendre le contrôle sous prétexte de l'aider.

Celui qui parle n'est pas entendu.*

La bataille dont est tirée cette stratégie eut lieu durant la période « Printemps et Automne », quand la guerre avait évolué d'un sport saisonnier pour les nobles en une technique conçue pour gagner pouvoir et ressources. Dans l'intention d'annexer Yu et Guo, deux petits voisins, le puissant Etat de Jin demanda d'abord un passage à Yu pour attaquer Guo. Après la conquête de Guo, les troupes de Jin attaquèrent et détruisirent Yu.

Cette stratégie indique que l'on doit adopter des solutions au coup par coup quand on est confronté avec plus d'un seul adversaire. Même un état très puissant ne peut se permettre de mener deux guerres de front. A l'heure de dresser des plans de conquête, il ne faut choisir qu'un adversaire à la fois. On pourra attaquer un voisin tout en maintenant de bonnes relations avec les Etats lointains, comme dans [la stratégie précédente](#), on pourra aussi demander un passage à un Etat voisin pour en attaquer un distant.

* Texte de l'[hexagramme n°47](#) du [Yi Jing](#) : Kun (l'épuisement)... Pris dans une situation défavorable, il faut améliorer son sort en passant à l'action car les mots seront sans effet.

V. STRATAGÈMES POUR GAGNER DU TERRAIN



« VOLER LES POUTRES, ÉCHANGER LES PILIERS »

*Sabote, immobilise ou détruit ton adversaire
en lui ôtant la clef de son soutien.*

Pousser l'ennemi à changer fréquemment son dispositif de bataille, disloquer sa force principale et faire souffler un vent de panique lorsqu'il est proche de la défaite.

Stopper la roue.*

Depuis la plus haute antiquité les « formations de bataille » sont une caractéristique de l'histoire militaire de la Chine. Une formation typique possède un « axe central » (poutre du Ciel) s'étendant de l'avant à l'arrière, et un « axe horizontal » (pilier de la Terre) mettant en relation les flancs gauche et droit. Les deux axes, composés des meilleurs combattants, servent à maintenir la cohérence de la formation. Quand elle est assaillie, une formation ne cèdera le passage qui lorsque ces deux axes seront disloqués. Par conséquent, l'attaquant devra employer un groupe de choc pour briser la formation adverse et en déplacer les axes. Il peut aussi user de ruses pour semer le désordre dans la structure ennemie avant de lancer une attaque frontale.

Cette stratégie fait également référence à un principe général : semer la confusion dans les rangs ennemis avant de l'engager dans la bataille. De cette façon, vous pourrez mettre à nu et combattre le centre vital du dispositif de l'adversaire.

N.B. : D'autres commentateurs comprennent ce stratagème comme une invitation à démembler l'armée de vos propres alliés afin de vous accaparer leurs troupes d'élites et de contrôler leurs forces pour qu'ils ne puissent se retourner contre vous. « *Ceci est la meilleure tactique lorsque l'on doit combattre un ennemi aux côtés d'un autre ennemi que l'on souhaite annexer.* »

* Texte de l'[hexagramme n°64](#) du [Yi Jing](#) : Wei Ji (avant l'accomplissement)... Dans cette stratégie, les troupes sont comparées à un char de guerre et l'axe de son ordre de bataille aux roues.



« INJURIER L'ACACIA EN DÉSIGNANT LE MÛRIER »

*Le fort utilise les punitions pour amener le faible à la soumission.
La sévérité adéquate porte ses fruits,
une action risquée ne rencontrera pas d'obstacles.*

Le fort utilise les punitions pour amener le faible à la soumission. La sévérité adéquate porte ses fruits, une action risquée ne rencontrera pas d'obstacles.*

Dans la famille chinoise antique, une concubine insatisfaite de la domination exercée par la première épouse n'ose généralement pas l'affronter de face. Elle peut à la place chercher, avec l'aide d'une servante de la première épouse, une faute qui lui soit imputable. C'est une application domestique du vingt-sixième stratagème.

Dans un contexte militaire, cette phrase véhicule une idée similaire à celle du dicton chinois bien connu : « *Tuer la poule pour effrayer le singe* ». Comparé à la poule, le singe est bien plus difficile à tuer, mais il peut être amené à la soumission par la frayeur suscitée par la mort de la poule. Plus fréquemment, on tue la poule pour effrayer tout un groupe de poules, singes, ou autres.

Un commandant militaire peut effrayer jusqu'à la soumission deux types de personnes : ses propres troupes ou bien un groupe puissant sans allégeance formelle. Dans ce dernier cas, il doit avoir un moyen de pression sur ceux qu'il entend apeurer. Ainsi, par exemple, quand le dirigeant de l'alliance

de plusieurs groupes de bandits veut amener les chefs des différents groupes à une soumission totale, il peut isoler le plus puissant de ceux-ci et le détruire entièrement. Il ne choisira pas de les détruire tous, en partie parce qu'ils lui sont utiles, mais aussi principalement parce que cela serait au-delà de ses forces de les combattre tous ensemble. A l'exception du premier empereur des Qin, la plupart des fondateurs de dynasties en Chine adoptèrent cette stratégie pour éliminer leurs principaux rivaux.

Ce plan peut aussi être utilisé pour renforcer la discipline militaire lorsque le commandant punit sévèrement quelqu'un que ses hautes relations rendaient irrespectueux des règlements et rebelle face à la hiérarchie.

* Texte de l'[hexagramme n°7](#) du [Yi Jing](#) : Shi (l'année)... Le général se conduira lui-même avec sévérité, ainsi il accomplira avec succès une entreprise à haut risque.



« JOUER L'IDIOT SANS ÊTRE FOU »

Laisse l'adversaire sous-estimer tes capacités.

Feindre l'ignorance et ne pas bouger vaut mieux que feindre la connaissance et faire des mouvements imprudents. Rester immobile et dissimuler ses propres intentions.

Les nuages et le tonnerre symbolisent la difficulté initiale.*

En temps de guerre, l'effet de surprise peut être obtenu soit par le secret, en adaptant vos manœuvres à celles de l'ennemi, soit par la duperie, en faisant en sorte que l'ennemi mésestime l'objectif de vos mouvements à découvert. Le secret est la méthode usuelle et elle est immédiatement applicable à grande échelle.

Celui qui n'est pas prêt à l'action peut entreprendre des manœuvres extravagantes pour distraire l'adversaire. Mais « jouer l'idiot... » offre souvent à l'ennemi des indices pour détecter vos intentions réelles. En général, le dirigeant militaire essaie de se conformer à la maxime chinoise : « Au repos, soit tranquille comme une jeune vierge, en mouvement, soit vif comme le lapin fraîchement libéré ». Quand il n'est pas prêt, il fait l'ignorant.

Cette stratégie préconise également au commandant de ne pas expliquer ses ordres à ses hommes.

* Image de l'[hexagramme n°3](#) du [Yi Jing](#) : Zhun (la difficulté initiale)... Le sage fait jaillir l'ordre du chaos. Le temps n'est pas encore venu pour l'action.



« MONTER SUR LE TOIT ET RETIRER L'ÉCHELLE »

Attire l'ennemi dans un piège, puis isole-le.

Placer l'armée adverse dans une situation apparemment favorable, la pousser à avancer, la couper de toute coordination ou renfort, et la mener dans une impasse.

D'aucuns sont empoisonnés dans une situation impropre.*

Cette stratégie sous-entend l'utilisation d'une « échelle » dans le cadre d'un piège tendu pour annihiler l'ennemi. L'échelle fait référence aux moyens par lesquels l'adversaire est guidé jusqu'au centre du traquenard. Il peut s'agir de feindre l'épuisement si le commandant ennemi est arrogant, de l'appât du gain s'il est avide, ou de défaites répétées s'il est hésitant.

Ce plan peut aussi servir à discipliner vos propres troupes à la manière d'une autre expression familière : « briser les chaudrons et couler les bateaux ». Confronté à des forces ennemies supérieures, vous pouvez placer vos hommes dans une position dépourvue de toute retraite et ainsi

ils combattront de tout leur cœur. « La bête aux abois se bat jusqu'à la mort. » Un commandant qui comprend cette stratégie est capable, avec des forces inférieures, de rivaliser contre un ennemi plus puissant que lui. Réciproquement, quand il assiègera un ennemi plus faible, il laissera une brèche dans l'encerclement pour empêcher que l'ennemi ne combatte avec « l'énergie du désespoir ».

Connexion avec la [stratégie Seize](#). Cf. Sun Zi Bingfa XI

* Texte de l'[hexagramme n°21](#) du [Yi Jing](#) : Shi He (mordre)... Ainsi par la persévérance, on peut finalement obtenir le succès. De plus, le jugement observe : « On mord dans de la viande salée et séchée, on en est empoisonné. Petite infortune, pas de blâme. »



36JI V. 29.

« SUR L'ARBRE LES FLEURS S'ÉPANOUISSENT »

*Exagère afin de tromper ton adversaire,
laisse le croire que tu es puissant.*

Exploiter les forces externes (alliés) pour créer une situation favorable, ainsi une petite armée acquerra une grande force.

L'oie sauvage s'approche graduellement du chemin des nuages. Ses plumes peuvent être utilisées pour les rites.*

Attachez de très réalistes fleurs de soie à un arbre qui ne fleurit plus, et même les plus suspicieux le croiront capable de fleurir. En temps de guerre, si vous manquez de puissance, vous pouvez avoir recours à des forces externes (conditions naturelles, alliés, ou même un ennemi particulièrement stupide) pour mener à bien cette stratégie. Au minimum, vous serez capable d'intimider ou de distraire l'adversaire et de retarder sur votre point faible. Et au mieux, vous pourrez transformer vos forces externes en de puissantes armes pour détruire l'ennemi.

* Texte de l'[hexagramme n°53](#) du [Yi Jing](#) : Jian (progresser)... Ainsi de même que les plumes des oies sauvages peuvent être utilisées pour les parures de cérémonie, un ermite qui vit à l'écart de la société exerce malgré tout une influence favorable sur le peuple par sa haute moralité. Dans un contexte militaire, même les apparences extérieures peuvent produire des effets concrets.



36JI V. 30.

« CHANGER LA POSITION DE L'INVITÉ ET DE L'HÔTE »

*Pour changer de place ou de position,
renverse la situation..*

Saisir l'opportunité de faire un premier pas, puis s'emparer du cœur de l'adversaire.

Avancer pas à pas*.

Quand un hôte est si maladroit qu'il ne sait pas comment recevoir un invité, ce dernier peut en arriver à dicter au nom de son hôte le déroulement nécessaire de la rencontre. Ainsi sont échangés les rôles respectifs de l'hôte et de l'invité. Cette expression peut aussi décrire une personne présomptueuse qui s'empare du travail d'un autre jusque dans ses propres mains.

Dans cette stratégie, il est recommandé à l'invité d'usurper le rôle de l'hôte. Par exemple, un seigneur de la guerre attaqué par des forces ennemies supérieures peut être contraint de rechercher l'aide de ses alliés. Il devra alors assumer le rôle de l'hôte, et l'allié venu à son secours agira comme l'invité. Devant la faiblesse de l'hôte, l'invité pourra secrètement subvertir l'autorité de l'hôte et prendre le contrôle de ses troupes. Cela fini, l'invité sera devenu l'hôte.

Dans le vocabulaire militaire chinois, l'invité fait référence au camp qui lance une attaque à l'intérieur du territoire de son adversaire et qui, par conséquent, assume le rôle de l'hôte en assurant

la défense de son nouveau pays. Bien que conservant l'initiative d'être l'attaquant, l'invité souffre de nombreux désavantages. Il doit transporter des provisions sur de grandes distances, combattre sur un terrain inconnu, traiter avec une population hostile, et faire le siège de cités bien fortifiées. Un attaquant expérimenté peut trouver plusieurs voies surpassant ces difficultés. Il peut feindre la faiblesse et leurrer l'armée des défenseurs pour qu'elle s'aventure à l'attaquer à l'extérieur dans un lieu bien choisi. De cette façon, l'attaquant qui combat sur le territoire de l'adversaire peut faire de l'ennemi son invité et obtenir l'avantage de la position de l'hôte pour lui-même.

Connexion avec la [stratégie Quinze](#). Cf. Sun Zi Bingfa II

* Phrase issue du texte de l'[hexagramme Jian](#) (progresser) (Cf. [stratégie vingt-neuf](#))

VI. STRATAGÈMES POUR LES SITUATIONS DÉSESPÉRÉES



36JI VI. 31.

« LE PIÈGE DE LA BELLE »

*Intoxique ou accapare ton ennemi
avec une activité consommatrice de temps ou d'énergie,
de la sorte tu diminueras son esprit combatif.*

Si les forces ennemies sont puissantes, essayer de subjuguier le général ; si le général est prudent, essayer d'anéantir sa volonté. Quand le général devient incapable et les soldats indolents, leur capacité de combat décroît.

Il est bénéfique de résister à l'invasion ; la sécurité peut être obtenue par l'unité interne.*

La guerre est une continuation de la politique, son résultat peut par conséquent être influencé par des manœuvres politiques à l'extérieur du champ de bataille. Il y a deux pratiques souvent adoptées par les dirigeants militaires du passé : l'usage d'agents doubles pour semer le trouble dans les rangs adverses, et l'utilisation de belles jeunes femmes pour faire perdre l'esprit au souverain de l'Etat ennemi.

L'histoire officielle de la Chine ancienne renferme bon nombre de cas de femmes dont la beauté était si irrésistible qu'elles pouvaient renverser des royaumes. Envoyée dans un pays hostile, une telle beauté sans égale a pour mission, non de recueillir des informations militaires, mais de corrompre le souverain en le faisant succomber à des plaisirs lascifs pour qu'il néglige les affaires de l'Etat.

L'homme, de nature Yang (fort et rigide), combat avec ses poings. La femme, de nature Yin (faible et souple), use de ses sourires et de ses larmes. Comme le ruissellement de l'eau qui use même la pierre la plus dure, le faible peut subjuguier le fort. Cette stratégie insiste donc sur le principe général de l'emploi du faible contre le fort, le « piège de la beauté » n'est que l'une de ses nombreuses applications.

* Texte d'un des traits de l'[hexagramme n°53](#) du [Yi Jing](#) (progresser)... Cf. [Stratégie Vingt-Neuf](#). Lorsqu'on n'observe pas la règle du développement progressif et qu'au contraire on plonge la tête la première dans la lutte, un désastre surviendra. Ainsi, il est recommandé de maintenir sa propre position et de s'assurer de bonnes relations avec ses alliés et subordonnés pour contrer les attaques d'invasion.



36JI VI. 32.

« LE PIÈGE DE LA VILLE VIDE »

Fait naître le doute dans le camp adverse en lui présentant quelque chose de vraiment simple ;

laisse l'ennemi surestimer tes capacités.

Afficher une apparence faible lorsqu'on est en position de faiblesse créera le doute chez un ennemi déjà dubitatif. Utilisé par le faible contre le puissant, cela fera mieux que les meilleures ruses.

La duperie, en temps de guerre, vise à donner une fausse impression de vos propres forces et intentions à l'ennemi. La pratique habituelle consiste à simuler la faiblesse quand vous êtes puissant et la puissance lorsque vous êtes faible.

Mais ce genre de ruse est devenu un tel lieu commun que même un commandant de capacité moyenne ne prendra pas pour argent comptant l'apparence extérieure de son adversaire. Il en résulte la nécessité d'une mise en œuvre inhabituelle de ce plan au moyen de l'étalage effectif de vos forces et faiblesses. La duperie est alors consommée lorsque l'ennemi prend ce qu'il voit pour de fausses apparences.

Le schéma de la ville vide est un plan risqué, adopté uniquement dans les situations désespérées pour intimider l'ennemi en lui révélant vos propres faiblesses. Cette stratégie est d'ordinaire utilisée quand une ville faiblement défendue est subitement encerclée par une force ennemie plus puissante. Quand les défenseurs de cette ville s'aperçoivent que leur résistance ne leur permettra pas de tenir jusqu'à l'arrivée des renforts ; ou quand une tentative de sortie se solderait par une annihilation totale du fait des poursuites ennemies : alors bien-sûr, ils peuvent dresser de nombreuses bannières de guerre le long des murs et battre bruyamment les tambours de bataille, mais pour un ennemi rusé une telle démonstration de puissance est précisément un signe de faiblesse. C'est en de tels moments qu'ils doivent décider de se tourner vers ce plan. Les soldats seront ôtés des murs de fortifications, on ouvrira les portes de la ville et on ordonnera au peuple de ne faire aucun bruit. Soupçonnant un piège l'ennemi n'osera avancer pour attaquer. Idéalement, il sera effrayé au point de s'enfuir. A cause du danger impliqué, cette stratégie ne sera utilisée qu'uniquement en cas d'urgence absolue lorsque aucun autre moyen de se défendre n'aura été trouvé et, de préférence, quand le général ennemi est réputé pour son extrême prudence.



36JI VI. 33.

« LE PIÈGE DE L'AGENT DOUBLE »

*Pour répandre de fausses informations,
sème méfiance et dissension parmi tes adversaires ;
jette le trouble et la confusion chez l'ennemi
au moyen de ses propres contre-espions.*

Amener l'ennemi dans son propre piège.

L'union intérieure ; on ne s'égarera pas soi-même.*

Quand vous détectez un agent ennemi, vous pouvez le faire arrêter puis lui offrir vos plus belles concubines, et ainsi obtenir des informations sur les forces ennemies. Ou bien, comme le prône cette stratégie (polysémie de *Jian*), vous pouvez feindre l'ignorance, donner de faux renseignements à l'espion et le laisser partir faire son rapport au commandant adverse. Prenant ces informations pour des faits, l'ennemi aura un jugement faussé de la situation et ainsi commettra des erreurs stratégiques dans ses plans de bataille.

Cette stratégie met en valeur le principe de base consistant à feindre l'ignorance lorsque l'on est en fait bien informé. La connaissance est un élément vital de la force militaire, et vous devez généralement dissimuler vos forces jusqu'au moment de l'action décisive. Lorsque vous étudiez les manœuvres secrètes de l'adversaire, il vaut mieux simuler, ne rien savoir et en même temps prendre les contre-mesures qui s'imposent avec la plus grande discrétion.

Cf. Sun Zi Bingfa XIII.

* Issu du texte de l'hexagramme n°8 du Yi Jing : Bi (l'alliance)... Dans ce texte, il faut entendre que

l'on s'est assuré les services dévoués de quelqu'un au sein du camp ennemi.



36JI VI. 34.

« FAIRE SOUFFRIR LA CHAIR »

*Absorbe tes pertes pour gagner la confiance ;
inflige-toi une blessure pour susciter des confidences.*

Les hommes ne se blessent pas eux-mêmes, la blessure est la preuve du statut de victime. Les activités d'espionnage peuvent être menées à bien lorsque l'ennemi prend pour véritable une fausse blessure.

Le jeune fou se soumet, bonne fortune.*

Pour permettre qu'un agent gagne la confiance de l'ennemi, vous pouvez le punir sévèrement en public, le jeter en prison et le laisser ensuite secrètement s'échapper pour rejoindre le camp adverse. Ainsi cet homme aura les faveurs de l'ennemi et pourra l'amener à sa propre perte de diverses façons allant de la délivrance de faux renseignements à l'assassinat du commandant adverse.

Dans un sens plus large, cette stratégie met en relief la méthode de la duperie par le biais de pertes auto-infligées. Par exemple, dans la primitive dynastie de Zhou (XI - VIII), un des dirigeants avait projeté d'envahir un Etat voisin. Il commença par faire exécuter un de ses ministres qui était un farouche partisan de cette invasion. Il en résulta, de la part de l'Etat en question, une perte de vigilance. Alors seulement, le dirigeant Zhou lança son attaque-surprise et détruisit en un seul combat son voisin.

Dans certaines circonstances, vous envoyez d'abord un officiel de haut rang (ou mieux, un noble de votre famille) pour négocier avec l'ennemi, le faisant ainsi se sentir en confiance. Alors seulement, vous lancez l'attaque éclair pour obtenir une victoire majeure (au prix du sacrifice de l'émissaire).

* Texte de l'hexagramme n°4 du Yi Jing : Meng (la folie juvénile)... Ainsi un chef jeune et inexpérimenté qui négocie avec les autres d'une façon ingénue et modeste recevra en retour un vaste appui et de la sorte réalisera une « bonne fortune ». Cette stratégie désigne aussi un général rendu crédule par son jugement simpliste ou naïf



36JI VI. 35.

« LES STRATAGÈMES ENTRELACÉS »

*Transforme la force de l'ennemi en faiblesse ;
conduis-le jusqu'à ce que son orgueil le fasse chuter.
Un jeu de stratagèmes liés (une série de stratagèmes)
amène ton ennemi à la défaite.*

Ne pas affronter un ennemi aux multiples généraux et nombreux soldats. Affaiblir leur position en faisant en sorte que ces troupes se gênent et s'immobilisent elles-mêmes. Le général raffermi son pouvoir sur l'armée.

Bonne fortune avec la bénédiction du ciel.*

Une victoire résulte souvent d'un plan de bataille circonspect consistant en plusieurs ruses interconnectées. Mis en œuvre avec promptitude, ils entraînent une réaction en chaîne qui démoralise, affaiblit et, finalement défait les troupes ennemies. Typiquement, deux opérations conjointes sont entreprises. La première vise à réduire la marge de manœuvre adverse, et la seconde à anihiler sa force effective.

Les stratagèmes entrelacés ont trouvé leur application la plus efficace dans les combats contre les unités de cavalerie, dont la puissance est évidemment liée à la mobilité. Confronté à l'ennemi dès le

matin, vous pouvez le défier, le combattre et feindre la défaite. Après vous être replié à quelque distance, vous faites volte-face, lancez un défi et feignez encore une fois d'être vaincu et faites de nouveau retraite. Cherchant avidement l'action décisive, l'ennemi vous poursuivra résolument, sans prendre le temps de se reposer. Parallèlement, si vous avez au préalable planifié ces retraites successives, vous pourrez utiliser les intervalles pour nourrir et faire se reposer vos troupes. A la tombée de la nuit l'ennemi sera épuisé et affamé. Pour la dernière fois, feignez la défaite, et éparpillez des marmites de haricots cuits sur le sol. Quand la cavalerie ennemie arrivera, les chevaux seront attirés par l'odeur de la nourriture et s'arrêteront pour manger. Une grande victoire s'offrira à vous si vous contre-attaquez à ce moment précis.

N.B. : D'autres commentateurs insistent sur le fait de pousser l'adversaire à se piéger lui-même, à transformer ses forces en entraves, notamment en retournant les ruses de l'ennemi contre lui.

* Se rapporte à l'[hexagramme n°7](#) du [Yi Jing](#) : Shi (l'armée) (Cf. [Stratégie Vingt-Six](#))... Est ici symbolisé un général qui acquiert l'autorité indispensable simplement en accomplissant son devoir... En travaillant au sein de l'armée, il reçoit l'aide et l'assistance de ses hommes et officiers. Il peut alors avoir confiance en sa troupe.



« COURIR EST LE MEILLEUR CHOIX »

*Opte contre !
Choisis de ne pas participer,
de ne pas jouer le jeu que ton adversaire joue.*

Eviter l'ennemi et préserver les hommes.

L'armée fait retraite. Pas de blâme*. Cela ne viole pas la pratique normale de la guerre.

Attaqué par un ennemi surpuissant, seules quatre alternatives s'offrent à vous :

- combattre jusqu'à la mort,
- négocier la paix avec l'ennemi,
- vous rendre,
- fuir.

Combattre jusqu'à la mort et vous rendre sont l'une et l'autre une défaite totale, et négocier signifie une demi-défaite. Fuir devient dès lors le meilleur choix. En évitant la défaite aujourd'hui, vous gagnez l'opportunité d'une victoire demain.

Une armée ne doit combattre qu'au bon moment, au bon endroit, et contre le bon adversaire. Les images conventionnelles de l'armée victorieuse allant de l'avant et de l'armée vaincue se repliant sont trompeuses car elles entretiennent le mythe de la retraite honteuse.

Comme l'indique le [Yi Jing](#), la retraite, de même que l'avancée, sont des mouvements naturels lors de la guerre. Ainsi cette stratégie plaide pour l'adoption de la retraite comme meilleur plan lorsque la bataille doit être évitée.

Cf. [Stratégie Vingt et Une](#).

* Issu du texte de l'[hexagramme n°7](#) du [Yi Jing](#) : Shi (l'armée) (Cf. [Stratégie Vingt-Six](#))... Ainsi une armée confrontée à un ennemi supérieur doit opérer une retraite ordonnée pour se préserver elle-même de la défaite. Agissant de la sorte, ce qui est conforme aux « lois de guerre », on peut éviter l'infortune qui résulterait d'un combat imprudent contre une puissance trop forte.

