

楠正成一卷之書

大将衆を下知たいしやうもろもろに随したがわしむべき事こと

大将は多くの兵たちを下知（命令・指示）に服従させなければならぬ。軍陣にてそれぞれの兵卒を使うのは、平素に人を使うのと同じことである。君臣の道は、平素も軍陣も変わるものであってはならない。しかしながら、戦（いくさ）に馴れていなければ、将も兵卒も共に血気盛んになって平常心を忘れ、兵卒らは将の命令や指示を聞かず、将は戦に勝つべき道理を見つけれないがゆえに、軍の備（そなえ）配備をみだりに変更して、必ずや敗れるものである。これを闇主（あんじゅ）盲将というのである。また、良将（優れた將軍）は言行ともに平素と変わらず、戦に勝つべき道理によって兵卒を平素のごとくに使うので、兵卒の血気も冷めて百万の大勢力であっても将の命令に従わないという事がない。兵卒が大将の命令に背くことがないときには、未だ戦の訓練を重ねていない兵卒であっても剛毅な兵である。源頼義が「他軍の実戦に馴れている兵卒と我が軍の実戦を経験していない兵卒とで合戦しても勝てる術がある」と云っていたのがこれである。源義家が「農工商の三民を率いて、愚将の下の剛士（強豪の兵士）に勝てる道がある」と云っていたのもこれである。新田義貞は寝起立居（ねおきたちい）において常に兵卒を練磨していたが、これもまた平常をもって軍法に活用したのである。また、武道の妙という事がある。戦は、道をわきまえた人も無道の人も勝ち、理を欠いても勝ち、道理に適っていても負け、大勢も負け、小勢も勝ち、勇剛な者も負け、柔弱な人も勝ちものである。これらは皆、あつてはならない事だけでも、戦（いくさ）に限っては有りうる事なのである。武道の妙を知っているのと知らないとの二つである。このことに思いを致して創意工夫しなければならぬ。

心の四武こゝろぶの事こと

心の四武という事がある。これは、大将が四武に心を付けておくことである。心の四武が無ければ、伏兵や夜討ちにより裏をかかれた時に不慮の敗軍をするものである。心の四武が無い備（そなえ）は、戦（いくさ）に心を懸けていないがゆえに抜け殻のようなもので、物の用に立たないものである。これゆえに将は飲食や寝起きの間も心の四武を忘れることがあつてはならない。これは戦の重要な秘事である。源義家は四武の外に四隅を加えて八陣の図がこれであるとし、義経は八方と云った。それでも天と地の二つ隙間がある。備に隙間があつてどうしてよいことがあるか。四武六花の陣を正成が義貞に相伝した時、八陣も四武六花も細かにして粗く、本を失つて末を論じていたが、これは皆、論じ過ぎて誤りがある。心の四武を正しき伝えであると伝授してこれに付き従う。心の四武は秋毫（とんほう）ほんのわずかなもの）の通る程も隙間がなく、言うなれば真円なる形と知らねばならない。よくよく考えをめぐらして深く研究すること。この心の四武は目に見えず、耳にも聞こえない敵を防ぐためである。目で見て耳で聞

くような敵など恐れてはならない。勝つべき謀(はかりごと)があり、負けない備というものがあるからである。むしろ畏怖して敬い慎むべきは、利益や恩恵に耳目を傾けることがない敵である。戦を心に懸けることがない敵は敗軍の相である。心の四武というのは、戦を常に心に懸けることである。

備の四武之事

備(そなえ)の四武について述べる。隊伍の組方、人の配置、長い短い、方形円形といった備は、地形や敵の強弱によって異なり一定ではない。しかしながら、良将は何れの場合にも心の四武をもって備を立てる。それゆえに平野に良い備を立てる者は、山にも良い備を立てるのである。ただし、開き合いの心得というものがある。備は後陣(ごじん)から先陣まで見通しがきいて軍使が往来し易く、敵の備の全貌やその動きが見えるように開き立てねばならない。



すなわち、この心である。また、小屋の取りようは、夜討ちに討たれないように開き合わせて構え取らねばならない。



すなわち、この心である。夜討ちは討って通り抜けるものであるから、横合いの小屋取りという事が必要である。これも皆、四武である。ただし、村里の民屋に陣を敷いてはならない。小さな利のために、大きな損をもたらすことになる。

地形三つの見分の事

地形の三つの事とは、「利・鈍・平」である。この区分のうち、「利」は味方にとって良好な地形であり、戦いに便利である。「平」は互いに勝ち負けがある地形である。「鈍」は味方のために悪しき地形である。このように地形を見分けることができれば、備(そなえ)の立て方も定まり、出でて戦う所があり、受けて戦う場がある。

備手数数の事

良将は備(そなえ)の数を好むものである。二つの軍勢を一つの軍勢にすることは、やり易くて備も乱れない。一つの軍勢を二つに分けることは、やり易いが備が乱れる。この時、敵の諸陣が一同に鬨(とき)の声を発すれば、戦わずして後ろから陣が崩れて敗軍するものである。備が正しければこそ負けない謀(はかりごと)もあるのだ。備の数を多くすることにより得るところがある。一つが負けて二つが勝つという戦理がある。多いほうは増やせ、少ないほうは減らせという事がある。横合い(から突く)の心があり、剣先の多い少ないがある。先陣の合戦に勝つのは、(一・二陣)二つの陣の力である。三番目の陣の備の立て方をどうするかによって(全体として)勝つものである。これらは皆、備を多くすることの利得である。

備足がより箭だまりの事

備に足がかり矢だまり(予備陣地・予備隊)という事がある。山では峰を陣取り、川を前にして矢を射るには八町(約八七二メートル)から十町(約一〇九一メートル)ほど川端から後退して

瀬を挟むようにして陣取らねばならない。瀬に向って直接陣取るときは、(対岸の敵から)射すくめられ懸け立てられる(強行突破される)ものである。川を後にするならば、瀬を後陣の後にして陣取らねばならない。引く時に敵が追尾して来ることがあれば、瀬を後にしている後陣によつて追尾して来る敵勢を押えながら引かねばならない。野原であれば、柵を設けて捨堀(すてぼり)を備の前に掘つて布陣すべきである。浜辺や縄手(まつすぐな太いあぜ道)のきわには沼沢や深田があることから、「足がかり矢だまり(≡予備陣地)」を心得て陣取らねばならない。この利得は、味方の先陣が敗退して来て我の備に逃げかかれば備が揉まれて、崩れてしまうものである。また、味方の内で敵に与(くみ)して後から矢を射ることがあれば、足がかり矢だまりが無ければ即時に崩れるものである。さらに、敵が思いもよらない方向から攻め寄せて来るような時にも必要になるものである。この他にも利得は多いので心得ておかねばならない。また、「兵(つはもの)の足がかり矢だまり(≡予備隊)」は、門に配置するならば門の脇に、塀に配置するならば狭間(さま・塀に開けた防御用の窓穴)の脇に、出撃する時には「まばら懸け」せず(一団となつて一斉に)、引く時には夫婦武者(二組が相互に掩護し合うこと)の心得である。矢道(矢が飛び交う空間)、石道(石が転がり落ちる径路)、人堰(ひとせき≡狭い場所に多くの人が寄り集まり身動きできなくなること)や敵が出没するに違いない所を分別して攻めかかる時には、命を全うして手柄を立てるものである。これらの事は、将兵共によく理解しておくべき事である。これを一時の節所(通行困難な所、難所)というのである。

一事両様之事りやうやう

備に一事両様という事がある。地形の特性は、險易(険しい平坦か)、広狭(広いか狭いか)、死生(高いか低い)によるというけれども、多くの場合、敵の横方向から圧迫して、敵に横方向から攻めかかるように陣立てすべきであり、これを三頭合(さんづあい)とも、三軍の法ともいうのである。

寄せてよせよせてよせ ばかりこはかりこ 寄手寄らる 謀の事

寄せて寄せられるという地形がある。節所(狭い隘路など通行困難な所)を前にして備を四武の心に取りることでは負けないようにし、敵が攻めかかって来るように謀をすべきである。このような地形においては攻めかかる方が負けである。節所まで先にこちらの方から攻め寄せて(敗走を装って引き込み)敵を待つて戦うことから、寄せて寄せられるというのである。このような場所に二重の謀として、軍勢を裏手に回して敵を前後から討つことがある。また、こちらの方から裏伏(待ち伏せして敵を背後から攻める)をする事がある。裏手を捨てて正面から攻撃するという謀もある。これらは皆、鳥雲の陣の心である。

細道縄手にて人数引くべき事ほそみちなはて ばんじゆ

細道や縄手などで脇に引くことができる道が無い所においては、人数を通常より少ない備に

しなければならぬ。先陣と第二陣の間も通常よりも遠くして後退しなければならない。敵の方から伏兵を配置して思わざる方向から横合いに攻めかかって来て先陣が敗れてしまった時、後陣との間が近ければ人堰(ひとせき)狭い場所に多くの人が寄り集まり動けなくなる(こと)になつて後陣の軍勢も追い立てられて敗れるものである。また、一つの備を小勢にするのもこの心掛けからである。

常つねに心得えべき謀はかりごとの事

謀は素早く準備を調えることが肝要である。日数を経てしまうと虚実が顕れてしまうものである。秘密が漏れて多くの人に聞き知られてしまうと、かえつて敵に謀られることになる。疾(素早いこと)は即ち功ありと云われるが、総じて戦とは訓練の賜物である。謀が成功すれば勝ち、謀が成功しなければ負けるのである。例えば石を用いて卵を破るのは、石の堅さによるのではなく、卵が軟らかいことによる。このようなことに謀は不要である。鋼(くろがね)を用いて鉄を切る、これこそが謀というものである。これゆえに、謀は大事なものである。真実を以て謀るのに偽りになることがある。変を以て謀るのに常になることがある。真偽常変は定まることがない。それゆえに、たとえ大智広才の人(多くの知識があり、幅広い才能の持ち主)であっても、軍隊の指揮については及ばないところがあるのだ。そのように言われる理由は、(軍隊の指揮が)多いか少ないか、浅いか深いか、奥か端かによるものではなく、敵により、時により、地形によるものだからである。例えば、鳥を捕るようなものである。大きな鶴は、小さな雀を捕る網にはかからず、また雀も鶴を捕る罠にかからない。鶉であれば川で使い、鷹であれば山で使うものである。これが軍法の常である。孫武(孫子)は冬の日に物を洗う女の手が凍えないのを以て軍法に用いたということが云われている。これのみに限らず、良将が微に入り細に入り心掛けているのは平生の事である。飲食や寝起きに至るまで軍陣(戦における陣中)で活用できない事は無いのである。心得ておくべきことである。

(付記) 謀は「慣れて狎れるな」と云うことがある。敵の心を奪うという術である。損失が少なく利益が多い謀があれば、早速になさねばならない。これが敵を悩ます事になる。

(付記) 謀は戦に勝つための道である。逆に取つて順に治めるのである。先に勝つということが第一である。

戦場せんぢやうに出て心得えべき事

軍陣においては心を天地にめぐらし行動(手立て)を定めねばならない。心も行動も変転する時には、戦において粗雑な事があつて兵卒を多く損するものである。粗雑な事を嫌うということによつて実(充実した状態)となるのである。

また、軍陣において常に云う事を忘れてはならないともいわれる。大将の心を本分(本来の姿)に還し、心を支配しているものを抜き去り、一時の暗闇が明るくなるときには、兵たちの気も定まつて、冷静にして平常のようになるものである。戦いが始まる時は将兵ともに血気が上が

り、前後左右が分からなくなることも一時はあるものだ。一時が過ぎてしまえば将兵ともに戦に慣れて、臆する心がさつと失せ、勇氣に満ちた本心が出てくるものである。平生でさえ尊貴の人の前に始めて参会すれば、その人に向かつては臆するものである。まして軍陣において臆さないことがあるうか。戦は初めてのときは闇夜のように勝負の有る所をわきまえず、二度目は月の夜のようにであり、三度に及べば夜が明けたかのようにである、と云われる。それゆえに、戦に慣れればよい血氣を覚えて勝負を知るものである。これが中ぐらいの勇氣のなせる業である。上の勇氣や下の臆病は論ずるまでもない。このほかにも総じて勇氣に「曲くせ」と云うことがある。耳が臆することがある。これは事を聞いて恐れることである。目が臆することがある。これは敵を見て恐れて氣色を變ずることである。言葉が多いことがあり、無言になることがある。機嫌が良いことがあり、うかうかとして悩んでいるようになることがある。これらは皆、血氣に侵されて平常心が変化しているのである。この形相が一時の間であり、武勇が出でて剛毅をなす、これを曲と云うのである。この形相から本来の勇氣に還らないのを臆病というのである。これを治療する薬があるが、これについては省略する。

また、大将が討死をのがれるため、剛力、勇健、歩行達者で氣が潔い歩兵の二十人から三十人を大将が進んだり退いたりするのに応じるようにして馬の周りに連れていることがある。いずれも高価な兵具を持たせている。総じて軍陣に不釣合の兵具を持つことは命を亡くすことに繋がるものである。敵に勝てるような術もなく、かつ無用に重たい。これらは心掛けの薄い愚兵ぐひょうのなすわざである。将兵ともに知っておくべきことである。

さらに、戦に必ず勝てると思われる謀は少ないものだとも云われる。負けてしまう事は多いものである。よくよく心に留めておかねばならない。

十死し一生せうの合戦かっせんの事

十死一生の合戦というのは、重大な結果をもたらす謀である。これをやり遂げることができれば敵を滅亡させ、やり損ねたならば味方が滅亡するので、くれぐれも慎重に判断すべきものである。例えば、大河を一つも二つも越えて敵の思いも寄らない方向に進出し、あるいは深い山を回って敵の後に侵攻し、あるいは敵が進出してくる道の前方で出合い頭に敵を討ち、あるいは二日や三日の路程で敵地に入って野中に兵を伏せてから不意に急襲して戦をし、あるいは夜討・朝駆け等である。いずれも皆、敵の大將の本陣を討つことを心掛けてなす謀である。昔、源義経が一の谷の城を落としたのは、播磨から回り込んで鶴越ひよどりこえを敵城内へと落とし入りて勝ち、また義経が屋島に向かったとき、大風大波に船を出したのであるが、これらは皆、十死一生である。謀発不意謀を發して不意を突くと云うのが十死一生の事である。

先の先の勝二の二の謀の事

先の先の勝二の二の謀という事がある。先の先は戦の先手を討つということである。これは敵が油断して未だに勇勇猛さ、勇氣勇氣が出ていない時である。二の二の謀は戦の終了後を討つ

ことである。戦に勝つて侈(おご)れば早々に勇(勇猛さ、勇氣)も引っ込んでしまうものである。それゆえに、目に見えない敵を恐れるというのがこれであり、勝ちて用心をするというのもこれである。

くち つめ きる
口を詰後口を切事

口を詰め後口を切る事とは、節所を前にして敵を引き付けて後に兵を回すことである。前方に節所が無ければ備の前に捨堀や垣をこしらえて兵を後に回すのである。これは防ぐべきと思っていた難所を敵に越されてしまった時に必要なことである。敵に難所を越されては、謀もほとんど成り難いものである。そこで節所において防がねばならないことになる。ただし、一日で帰る条件で働きに来た敵か、他所での後攻めを約しているか、長く陣を敷くことはないだろうと思っている敵であれば、節所を越させてこれに付き随って討つものである。節所を通過する尖兵に引かれて入る兵隊が大勢であるとしても、戦を心に懸けていない大将は小勢に付けられて必ず敗れるものである。

敗軍の敵を追討へき事

敗軍の敵を追うことがあるので心得ていなければならない。窮鼠却つて猫を噛むと云つて、敗軍した軍勢の五十人も百人もが心をつにして取つて返したならば、勝てる戦にも負けるものである。こうしたことから、少なければ減らせと云うのである。敗れた軍勢を追うのにも残す備が無ければ危険である。敵に近づいたならば、先手の二三の備でこれを追うとともに脇備をくり出して(先手として)先に備え、後陣を脇備にして本陣は崩してはならない。これが戦で心懸けておく方法である。ただし、敵の備が残らず敗れており、二日三日の路程内に助けに来る部隊が無いような敵などに、必要以上に我の備を満たそうとすれば討つべき敵を討ちますものであり、大将の才覚が求められるのである。

また、大勢であろうと小勢であろうと引いて行く敵を追撃しないということは無。追うべきである。ただし、戦を心に懸けて引く敵を城から出て追尾すれば付け入られるものである。敵がどのような動きに出るかを知らない時は戦つてはならないと云うことである。特に夜中などに峰を陣取つて松明(たいまつ)を灯して行く敵を軽はずみに出て追撃しないこと。待伏として伏兵を置いた所を通る時は負けるものである。このような所によく注意を払い、忍びを入れて十分に見たり聞いたりして付けなければならない。

また、負けて逃げる敵を追うのの一つの備は(形を)乱して追い、もう一つの備は乱れた備の後に付いて追い行くものである。先の乱れている備の兵が疲れたならば、後の備である軍勢が(形を)乱して追わねばならない。前の乱していた兵もまた、備を後にして随わねばならない。これが繰り返り懸かりの心である。また、敵が二十人でも三十人でもかたまつて引くのであれば、急いで追つてこれを追い崩さねばならない。どちらの方向でも敵が集合する所があれば急いで追うのである。一人二人ずつ引く敵は、帰しても物の用に立たないものである。

さらに言えば、敵を難所に追いかけて討つ時は、後の備を立て定めて、乱している軍勢によって太鼓を急に打って追わねばならない。このようにしなければ、敵は節所において返すものである。そして、このような場所において返すやり方は、大將が早馬に乗って急ぎ走らせながら敗走する味方を追い抜き、節所の前に早く来て馬を道の真ん中に立て、「行く先は節所である。ここで返さなければ汚い討死をすることになる。一斉に返して討死せよ」と心ある勇士の一人二人に向かつて言葉をかけ、大音にて下知(命令)する時、一人二人が踏み止って返したならば、敗走する軍勢も返すものである。これらは皆、軍の調練によるのである。追撃して敵を討つのも山川細道等の節所であるから工夫すべきである。

また、引く敵を追撃していると道を遮さへぎられるものである。敵を後にし、先にし、脇にするような混戦状態のまま難所を前に当て、繰り返し小刻みに突きながら接触を維持すべきである。必ずしも道を取り押えることができなくとも、乗城(敵が逃げ込む城)を攻めるにもこの心得が必要である。

川をへだてたる軍の事かわ

川を隔てて陣するのであれば、できる限り川を越えて戦うべきである。川の瀬棚が十間(約十八・二メートル)もあるならば、細道よりも川のほうが渡り易いものである。ただし、向こう岸で馬を揚げる場所に十分配慮しなければ、人が多く討たれることになる。対岸が崖であるのは悪い場所であり、(対岸の)土の色が赤かったり黒かったりするのも滑ってしまい悪い場所である。河端に敵がいれば、両横方向から矢を射すくめつつ渡さねばならない。川は渡り攻める方が勝先を取り、気負いがあるからである。これは十死一生の心である。そうではあっても、防ぎ方によっては負けることもある。よく心得ておくべきである。

川を前にあて防ふせぐべき事

川を前にして防ぐやり方は、川端を八町(約八七二メートル)から十町(約一〇九一メートル)ほど引き退いて瀬筋の渡り口の道を空けて備えねばならない。敵が川を駆け上がって、浮き足になる所を射すくめてかかるのである。これは先を抜いて二の目の戦いである。また、気負いも防ぐ側にある。多くの場合、備の前に柵を設け、堀をほり、足軽を前に出して敵を引き付けて討つべきである。また、寒気が甚だしい冬の日には川を前にして陣取るには、十五町(約一・六キロメートル)から十六町(約一・七キロメートル)ほど引き退いて、柵と堀を構えて敵を待って戦うべきである。川を渡って来る敵兵は、凍えて物の用に立たないものである。このため、冬の日には川を渡ったその日には戦わないものである。ただし、暖かい日か、凍えない謀があれば渡して戦うことも可能である。義貞は冬に川を渡らざるを得ないことがあれば、兵の一人ひとりに胡椒(こしょう)を持たせるべきであり、これを喰らえば凍えることがないと云っていた。(付記) 森か川を前にあて、山を後にしている陣所には、裏へ回り込むと後か前から伏兵にやられることがあるので注意せよ。

船軍の事ふないくさ

舟による戦については、船が大きいほどよいものである。船と船の接近戦では乗り込まれると大変なことになるので、まわり引きまわり懸け(回り込んで引き、回り込んで懸ける)の心である。船から揚がる敵を陸にて防ぐのも、川を渡るのを防ぐのと心得は同じである。

敵の強弱を知事てき ちゆうじやく

敵の強弱を知るといふ事がある。国を治めているならば、君臣の和と不和、武道の心掛けの有無、將軍の好みとする所、民衆の風俗に見ることができ。戦が始まるならば、備の立て方が良いか悪いかをもつて知るのである。

勢の多少を見る事たしやう み

勢軍が多いか少ないかを見るには、その国の大小、虚空の丈尺(役にたたないこと)あるいは一人をもつて見るのである。

対の陣の事たい じん

対の陣というのは、敵の備の数に味方の備を同じにすることである。これを知って謀をなさねばならない。その外の軍勢は二の二(不測の事態に対応するための最小限)を残して立ち去るのである。

勢を分て戦事わけ たつか

備の数については多くの場合、敵が三千騎を三つの備に分ければ、味方が二千余騎の兵ならば六つに分けて差し挟んで討つべきである。千の一軍と六七百の一軍との多い少ないは戦の成り行きには影響が無いものである。これゆえに(虚ではなく)実なのである。

大まわし小まわしの事

兵を裏へまわすということもまた、勝ちを得る謀である。大まわし(大きく回すこと)小まわし(小さく回すこと)のどちらも敵の後ろに出て、横合いから攻めかかる謀である。名将が戦う時は、この謀を多く用いることがある。敵の前後がどこであるかを見積もることが重要である。

端は一方中は両方の謀はた ほうなか りやうほう はかりごと

端は一方中は両方と云うことがある。先手は正面から攻めかかり、第二第三の備は左右から攻めかかることである。正面のみから攻めかかれば、敵の先手も一方向に攻めかかるために強い。脇から横合いに攻めかかる軍勢があれば、敵の心は両側を窺って敗れるものである。

鳥雲の陣の事 ちやううん

武勇があつて死することを恐れない有能な兵(つはもの)からなる敵は、小勢であっても強いものである。このような敵を討つには、鳥雲の陣が効果的である。この陣は、多くの場合、岸や沼などの節所を前にして味方の本陣の備を堅くし、足軽の兵により射立てて、敵が攻めかければ鳥か雲のように引き、敵が引けばこれに追隨して、(兵を)入れ替え、入れ替えて反復して小刻みに突き続けるものである。これにより敵を疲れさせてから討つことができるのである。もしも敵が我方の陣へ攻め入ろうとしても、少しも備を乱してはならない。前に節所があるので攻め入ることはできないのである。平地であれば堀と笹垣を構築して戦わねばならない。この方策は負けることがない謀である。この謀は、戦のたび毎に用いるべきである。人工的に作る節所さえよく考えて判断すれば、地形にかかわらず成功することである。これは負けない備である。その利は深いものであるが、これについては省略する。

敵をむすと云謀

敵をむすという謀がある。これも前述したように敵が死を恐れず血気にまかせて是が非でも戦をしたがる時は、絶対に戦つてはならない。勇猛になつている敵だからである。平常でさえ怒つたならば、気が揚がつて勇氣が出るものであれば、まして軍陣においてはさらに勇猛果敢になるものである。このような敵には、昼は節所を前にして敵が攻めかかれぬように備を堅くたてなければならぬ。夜は山々峰々に篝火(かがりび)を焚き、松明を多く燈して日々夜毎に足軽を出し、敵がかかつてきたならば軽く引き取り、真剣な戦をしなければ、たちまちに敵の血気も冷めて勇猛さも消えて、終には負けるものである。強い敵に強く当つてはならない。柔はよく剛を制するという心であらねばならない。戦は強情を禁ずる。血気の兵を討つには、先の先を取つて勇猛さの出ないところを討つ。また、二の二を取つて勇猛さが消えたところをも討つのである。

早懸り遠がりの事 はやがり とを

早がかり遠がかりと云う事がある。敵との合戦場が遠いか近いかを知らず、遠く攻めかけて行く時は、必ず足が疲れ、備の行列も乱れて負けるものである。早がかりは、敵を見てせき立てられて心ばかりが急ぐために、息が切れてものの用に立たないものである。このような時は、太鼓をもって鎮めてから攻めかかるのである。

小敵をあなどるべからざる事

小敵だからといって侮つてはならない。もしも侮つた小敵に十死一生の謀があれば、必ず負けるものである。侮れば大勢を小勢にしてしまうのである。また、討つことのできる敵でさえも、討てないものである。獅子という獣は狐を捕らうとすれば、虎を捕るほどの勢いを出すの

である。何事も油断してはならない事に油断してしまい、油断してもよい事には油断しないものである。小勢が大勢に勝つことはないと言断することはできない。小勢が大勢に勝てるような謀はいくらでもある。狐が獅子を捕ろうとする謀もあるのだ。つまり、道理をよくわきまえて考えれば、大勢が小勢に勝つのは順当であり、安易なことである。目に見えない敵を恐れよというのは、このことである。

用心の事

用心について。戦に勝って首実検などしてうかうかしていれば、一万の兵であっても五六百で不意に攻めかかる時には負けるものである。勝ってまた勝つという心をもって、戦に勝ったならば敵の前面にあるかのように備を立てて用心しなければならぬ。また、居城を出るならば敵が不意に来ることを思わねばならない。人は皆、善いことは学ばずに侈(おごり)だけは真似するものである。このことから油断強敵というのであろう。

両敗の事

両敗という事がある。近国の両主が戦う時は双方に味方して互いの非を挙げて両方を討つという謀である。その謀は双方に合戦を勧めて互いに隠して双方へ加勢をやり、相互に戦わせるのである。また自身も加勢と両方に伝えて出陣して、戦い半ばになるうとする時に狼煙(のろし)を上げ、双方の陣中に置いていた軍勢の中から裏切りをなし、外から軍勢を二手に分けて切りかかるようにすれば、双方共に退治することになる。

合戦時日風雨の事

合戦に及んで時日風雨この四つを心得ること。これらを第一に用いなければならぬ。吉日良辰(縁起の良い日、何か事をするのによいとされる日)を頼んで合戦してはならない。勝てる謀があるならば、たとえ悪日であったとしても時を移さずに戦うべきである。謀が敵に漏れた時は、たとえ吉日であっても敵によって謀られるものであるから、早急にその謀を用いなければならぬ。

追手擲手の事

追手(正面)と擲手(側背面)の二手に分かれて合戦に及ぶ時、味方の追手であれ擲手であれ、一方が負けている時には負けていない一方の軍勢をもって、不意に攻めかかる時は勝つものである。そうは云えども、一方が敗れば、敗れていない兵も気が臆して進みかねるものである。この時、将兵に向かつて「敵は勝って油断している。備も乱れてそう堅くないだろう。また、兵も疲れているに違いない。今攻めかかれれば必ずこちらが勝つのだ」と理を言い聞かせて兵の気力を諫めて攻めかかるのである。ただしまだ、追手の合戦に勝つたならば、敵を深追いせずに兵を集めて擲手へ向かうものである。その昔、木曾義仲が北国合戦の時、大手(追手)

の倶梨伽羅(くりから)峠へは義仲が向かい、搦手は能登国志雄(しすい)という所に伯父の行家を差し遣わした。倶梨伽羅(くりから)峠での合戦に勝つと同時に兵を集めて志雄へ加勢したのであった。ちょうどその時、行家の軍勢は敗色が濃くなりつつあったのだが、そこへ義仲が大勢で来たことにより平家はすぐに負けてしまったという。謀が良い時は勝ち、悪ければ負けるというのは古今変わることがない。

兵の能の事つはものう

兵の能力とは、弓馬、太刀切り、早業、水練、山野の歩行であり、これらを嗜まねばならない。兵に限らず将軍もこのような能力があれば、不慮の討死をしないものである。これらは若年の内に習わねばならない。また、将軍はこれに慢心して人を恐れず、軍勢の先頭に立ちたがるならば、命を失うことになる。さらに軍の兵卒も下知(命令)に背いて、備も乱れがちになるものである。それゆえ将軍は兵としての能力を裏にして、表には将としての能力を嗜むべきなのである。太刀打ちは一人の敵と向き合って人を殺す能力であり、将軍は団扇(うちわ)一本で戦に勝つ。これこそ将軍の能力というものである。

忍の兵の事しのぶのへい

忍びの兵について。敵の内情を知らない時は、謀は成功し難い。内情を知ることが肝要である。例えば、忍びに慣れている者をその期に臨んで敵陣に遣わしたとしても、敵の近くまで行くこともあり、行かないこともある。このため、内情を知ることができない。あるいは、内部に潜入したとしても、事実か否かを聞き分けられるものではない。言葉を飾って言ったとしても偽りだらけで真実を伝える言葉が無いということを得ておかねばならない。多くの場合は、郎党の中でも才覚のある者を選び、二心が無いように禄を与えて妻子を人質に取り、これら五人から七人ほどを謀により一年ないし半年前から潜入させておき、敵の内情を聴いておかねばならない。内情を知らなければ、謀を成してはならない。将軍たる者は工夫しなければならぬことである。また、天下泰平の時でも、国々へ常に忍びを遣わして、その国の風俗を聞くべきである。応急的にやって成功する事ではない。

伏兵の事ふし

伏兵を用いることは、第一の謀である。どのような地形においても成功するものである。あるいは川を前にして伏せ、あるいは川を渡して伏し、あるいは山に伏せ、または野に伏し、縄手・細道・海浜・沼沢等、どこでも用いる謀である。よく創意工夫し、十分に訓練しておかねばならない。伏撃はそれぞれの戦に付随して行うことが望ましい。

先伏の事さきふし

先伏というのは、敵將の本陣に成るであろう場所を予測し、夜中に兵を伏しておき、合戦が

始まると同時に横合いから將軍の旗本に切りかかる事である。

なかふし

中伏の事

中伏というのは、敵の先手と味方の先手との間に伏して、敵に先手を追わせて旗本（軍旗を守る部隊）に引き付け、伏兵を起して攻めかかる事である。この時は、先手に位の高くない將を配置することで旗本を引き退けてから立つようにする。

うしろ

後伏の事

後伏というのは、味方の備から二町（約三二〇メートル）も三町（約三三〇メートル）も、さらには五町（約五四五メートル）も七町（約七六〇メートル）も後方に伏して戦う事である。

ひき

引伏の事

引伏というのは、兵を陣屋の後ろに配置し、小屋に火をつけて引き下がる時に敵が煙を見て追いかけて追隨することがあれば、通過させて後方から伏兵を起して敵陣に切り入る事である。

まわ

回り伏の事

回り伏というのは、敵の後ろに回りこんで兵を伏して敵の村里に火をつけ、正面から攻めかかって合戦するやり方である。この時、敵は尻目を遣って（正面を向いて戦いながらも後方が気がかりで）必ず敗れるものである。

をい

追伏の事

追伏というのは、敵が節所を越えて来る時、節所のこちら側に兵を伏して、今まさに敵軍が越えようとする時分に敵の先手に向かって兵を起すことである。敵は伏撃に驚いて度を失って敗れるに違いない。この時は、第一、第二、第三の伏兵の間隔を近くして伏せる。敵を追うときに後ろの伏兵が起こるのである。

むま

馬伏の事

馬伏と云って騎馬の兵を伏せておく事がある。くつわを布で巻き、馬の舌を結んで（いなくことがないようにして）伏せなければならぬ。

伏兵を起す事

伏兵を起すには、旗本から貝か太鼓により合図して起きねばならない。この合図が無い時は、伏撃は何の用にも立たないものである。貝か太鼓の合図が無ければ伏兵も起きかねるものである。

まわり引の事

軍勢を引く(後退させる)やり方は、まわり引とせよ。なぜならば備がある所からそのまま引いてしまうと裏から崩れ、それに従って備がもみ合わせとなり、その様相は見苦しいものである。敵の方へ十間(約十八メートル)も二〇間(約三十六メートル)も備を弓手妻手(ゆんでめて||左手右手)に出して、不意に一陣、二陣、三陣とまわり引にすべきである。これを勢というのである。

山中を引勢の事

山中を引く軍勢であれば、峰に本陣を堅め、足軽の兵を五十人から三十人で組をなして尾根の小高い所を処々に陣取らせる。敵は行く先を遮り、後ろから追いかけて、こちらが反撃すれば引き下がり、逃げれば追ってくるものである。引伏を用いるよう心掛けるべきである。

大勢に節所なき事

大勢に節所なしと云うのは、新しい道を作って敵の国内に進出する事である。敵国に入って兵糧を焼き、船を焼き、里を焼き、植田をこね、青麦を刈る。これらは戦国の法(やり方)である。

夜討の事

夜討では、敵内に忍を入れて小屋を焼き討つべきである。閑散とした道から討つて本道に出るものである。打ち散らせた軍勢を集めるには、貝や太鼓により合図をする。合言葉と合印をよく定めておくこと。夜討はこのようにさえすれば、討ち損じること稀である。

夜討方便時分の事

ほうべんじぶん

夜討に都合が良い時機とは、敵が最初に寄せてきた夜、敵に加勢がやってきた夜、敵が勝ちいくさした夜、また負けいくさして負傷者を手当てし、戦死者の親類が嘆いている時などである。いずれも事があつて心が怠っている時機である。

夜討火をとぼすべき事

夜討に松明(たいまつ)を燈してはならない。向こうからはよく見えて、松明を持っている方からは見えない。それゆえに松明を持っている者は、盲目と同然である。もしも火を燈すことがあれば、五町(約五四五メートル)も七町(約七六〇メートル)も脇に山があれば、その山に燈すべきである。山に火を燈して陣取っているように見せて夜討すること。また、敵がこのような謀をなすようであれば、火によく注意する必要がある。

貝太鼓狼烟の事

かいたいこのろし

貝、太鼓、狼煙について、いずれも使いが行くことのできない所は、この合図によって下知（命令）することができるのである。貝は伏兵を起すのに最も必要である。狼煙は遠い場所との合図である。太鼓は兵を急いで進ませるべき時には急に打ち、静かに引くべき時には静かに打つ。先陣が戦いにくたびれたならば二陣を入れ替え、二陣がくたびれたならば第三の陣を入れ替え戦うのも、皆太鼓による。平将門は下知の声が戦場において千八百の兵に聞こえたという。また、頼朝も大声であったといえども、千人にまでは及ばなかった。義貞も言語分明にして大声であったけれども、声の大きさには限りがある。貝や太鼓は、山の向こうまで下知し、敵中の味方にも下知する。沼や川を隔てても下知するものであるから、最も用いるべきものである。貝は夜討の時、忍を敵中に潜入させて小屋に火をつける時分に、こちら側から下知するのに良いものである。

貝定法之事

かいさだめほう

直宿貝	私云小屋に入るのに吹く	打立貝	私云小屋を出るのに吹く
懸貝	私云合戦の初めに吹く	アケ貝	私云軍が散じている時に吹く
早貝	私云急の用に吹く	合図貝	
勝貝			

十に八つの事

十に八つと云う事がある。戦には十分に勝てば、過ぎるが故に油断があるものだ。戦の勝ちには六つは不足であり、十分の八（八割勝ち）、これを良将の勝ちと云うべきである。（付記）戦は十を十ながらにやったととしても、一つ二つの悪事があれば負けるものである。よく念を入れるべき事である。

合戦の時陣雷の事

かっせん ときちんらい

合戦の時は陣雷というものがあって、陣中が騒がしくて將軍の下知の声も聞こえないものである。貝を吹き、太鼓を打って兵の血気を鎮めるのである。

敵謀をなす事

所により時によって敵に利がある地において謀があると思ったならば、その謀を敵がしないようにすべきである。例えば、船から揚がるのに場所が悪くして、敵が寄せ来れば危険であると思ったならば、和睦の使いをやり、敵の心を和らげねばならない。使いが往復するうちに船から揚がって備を直すのである。万事こうした心構えであらねばならない。

勝べき凶つの事

攻めかかれれば勝つという状態は、敵が射立てられて漂う（身動きできない）ところか、この他にも敵が漂うような謀をなさねばならない。これはまた、味方の兵が競い合うような時でもある。さらに、敵の足並みに遅い速いがあつて揃わない時か、陣雷があつて騒がしく、將軍の下知が決せられずに戦に使う先陣と後陣を数度も歩いていく時か、備立てする所が定まらずに軍旗が乱れ合っている時である。こうした状態から外れて謀も無いならば、攻めかからないものである。攻めかかろうと思うならば、敵を漂わせる謀をなさねばならない。

大将た他の陣に行事

大将が他の陣に行く事があれば、貝を吹いて我が諸兵に知らせて行くものである。隠れて行く時は、大将がお見えにならないと周章狼狽して不慮に敗れるものである。

達望真偽たつもうしんぎの事

達望真偽について。真になされた事が偽になる事もあり、偽と思う事が真になる事もある。ただし、諸兵の望みは先ず叶えるようにせよ。これが軍の（戦の）謀である。

人を知べき事

人を知らねばならない。人の心は様々であるから、明聖、叅聖（聖人に次ぐ立派な人）、大賢でさえも未だに尽されていない事がある。それゆえに、天下国家の主であるといえども、近習（きんじゅう）主君の側近で奉仕する役）の五六人と奉行頭人（幕府の役人）の賢愚・佞奸・利欲・私欲を悟ることができれば、万民もまたそれと同じようなものである。このことを知っているのを明将と云うのである。また、闇主（あんしゅ）は我が郎党が善である（優れている）のを知らず、他の郎党が悪である（劣っている）のを誉め、兵卒の勇ましいのを将となし、心が定まっていないう者を頼もしい兵だと云い、偽者であるのを有能な人と思ひ、血気に走ったために死んだのを定死（戦にため止むを得ない死）と思ひ、定死を逃れたことをも誹（そし）らず、愚かな死を勇ましいと思ひ、主の下知を聞かずに我が身のために死んだのを忠節と思う。これは皆、武の道を知らないためである。死するにおいて、いろいろな武道の詮議（検討）して物事を明らかにすること）があつて当然である。事に臨んでは女も心よく（快く）死ぬものである。武の道における死は志をもつて忠節を顕わし、家を失ひ、名を捨て、主君のためには定死をも逃れない。これが義であり道である。また、盗賊の勇と云つて、山賊や海賊のごとき利を手に入れようとして卑しく死ぬような事は皆、武の道においては無謀の死であつて、これを勇とは云わない。将は将の道を知り、兵は兵の武芸を習うのは、ただ命を全うして名を高めるためである。死ぬことだけが武道ならば、誰が武芸を習うだろうか。生死の二つについて、詳細な詮議があつてしかるべきものであるが、闇主はこれを悟らない。よく心得ておくべきことである。また、武勇があつ

て賢い人がある一方で、臆病でも賢い人がある。これは謀反をする者である。また、將軍の下知に随つて敗軍の時に一番に引き返すのは、忠であり、勇である。將軍の命令に替わるのは忠であり、義であり、勇である。將軍の下知が無ければ抜け駆けするのは、不忠である。

(付記) 將の器にあらざる者に謀を俄かに教えて行わせると、戦は危うくなり、事は成功しないものである。將の器である者は、言葉は少ないが要を得ているものである。人を知ること、武の肝要である。

城責の事

城攻めについて。力をもって城を攻めてはならないというのは、落城しないように構えているものだからである。また、攻めれば落ちない城も無いものだ。その攻め方のほとんどは、城中の人の心を攻め、また、道具を巧みにして攻め、あるいは兵糧攻め、あるいは水火の攻め、あるいは城の節所を崩して平にし、あるいは用心弓断の所(意味不明)、あるいは將軍が強いか弱いかによって方策は様々である。謀を尽しても攻めるべき方策が無い城ならば、安全を考慮して向いの城を用意し、かえり柵を設けて捨堀を掘り、味方が夜討に討たれないように、構えて城から出て戦うといった方策をなすべきである。また、攻めれば容易く落ちる城もあるものだ。それは、城の構えも無下に浅くなつており、矢狭間(矢を射るために城壁や櫓にあげた穴)に配置すべき人数も不足している。このように必ず落城するようであれば攻め取らねばならない。また、城を攻めるのに日数をかければ必ず近国から後攻めの軍勢が来て、戦が難しくなると思うならば、少々の人が討たれても攻めることがあるものだ。無謀に城を攻めて兵を討たれる事は將軍の恥辱である。武の道を知らないのであれば、誹(そし)られることになる。無謀に兵を討たせてしまうならば、將軍の高名は子孫に及ばなくなるものである。また、大勢が籠もつている城を小勢で攻めたとしても落ちないと云うことはない。全ては謀によるのである。

敵城を取巻事

城を取り巻く事は、急いすべきである。そうして、攻めずして先ず敵の様子を窺うべきである。急に取り巻くことの利得は、

第一 兵糧の用意が整わない。これが一つ

第二 城の構えの普請(土木工事)が不完全である。これが二つ

第三 籠もる軍勢が不揃いである。

この三つの利得がある。

また、城を囲む時刻は、午の時(十一時から十三時)過ぎは、三里(約二キロメートル)を隔てて陣を敷かねばならない。翌日の卯の刻(六時から八時)に陣屋を出発して城を囲むのである。この時刻を引き延ばせば城内からの反撃、あるいは夜討にされて敗けるものである。

城を囲んで用心すべき事がある。それは、接敵初日の合戦、陣内と陣外からの夜討、敵国内で一揆が起こり味方の通路を悩ます事、味方同士の喧嘩である。これらに心掛けておくことが

重要である。

敵城門ぎわ人数あつかいの事

城を攻める要領は、一陣、二陣、三陣に区分して入れ替えて攻めねばならない。城中の狭い門際などに全員が一同に入り込むならば、人堰(せき)人が蝟集して詰まること)というものになつて物の用に立たないものである。この時に敵が斬つて出れば敗けてしまうのである。また、味方討ちにもなるものである。総じて縄手や細道などの狭い所では人数を数多に分けることは、どこにおいても共通である。また、城へ攻め寄せれば後攻めがあるだろうと考えて、後攻めの敵が来る方向に向城を構築して城への通路を断ち、もしくは近国から後攻めがあつて合戦に及ぼうとする時に横合いになるように心得て向城を用いるべきである。さらに、人数相対という事がある。敵が三千で味方は一万五千人であれば、三千に相対して五千にて城を攻め、残る一万は備を堅くして拘置しておかねばならない。残す備が無ければ不慮に後攻めがある時に敗けてしまうものである。さらに、敵が城内から斬つて出て先手が敗れることがあつても、一の目(第二陣)により勝つものである。軍勢がどれ程あつても、場所がどれ程広くても、合戦は先頭に進む者五人三人の勝負によるものである。そうであればこそ、こうした備の区分けをして勝つべきである。残備(のこりぞなえ)の勢いにより先頭も力を得るものである。この心得がなく軍勢のある限りをもつて敵味方の相対もなく攻めることは、大勢を小勢に使うと云つて愚将がやることである。

城責籠城将の心得の事

寄手は城を攻めることのみを思い、戦に敗れることを忘れるのは油断のなす業である。城から夜討の謀があり、外から後攻めの援軍があり、城敵と通じている謀反人、この他、戦に敗れることに繋がる事象は多々あるので油断してはならない。また、城主は城を取られない計略をもつて勝ちと思つてはならない。必勝の謀をめぐらして十死一生の合戦をしなければならぬ。また、城にも持つべき所があり、捨てるべき所があり、攻めるべき所があり、攻めてはならない所がある。これらは將軍の才覚そのものであるから、あえて記述しない。

城より切て出べき事

城を攻めて落ちなかつた日、陣屋に帰つて負傷兵を助けて物具を脱ぎ、休息しているところを城から夜討あるいは昼討にでも斬つて出れば、寄手は敗れるものである。これが必勝の方策である。

敵の忍の兵をあらたむる事

城中に敵の忍の兵が紛れこまないように、合言葉を日々改めなければならぬ。また、国々で言葉も違うものであるから、日常の会話もよく聞いておかねばならない。さらに、城中から

用事で外へ出る雇い人を改め、日々の合言葉によって出入りさせねばならない。これを決まりごととするのである。

城内番手の事

城内の番手（＝警固に当たる兵士）については、敵が攻め難い場所であれば四十歳以上の老兵をもつて番をさせねばならない。ここでは忍と夜討に対する警固となるから、眠らないことと警戒心が旺盛であることを重視して配置すべきである。また、敵が攻めるであろうと思う場所であれば四十歳以下の若兵に老兵を少々加えて配置すべきである。さらに全ての配置場所に雁番（意味不明、巡察のことか？）を置かなければならない。

城内かてのつもり的事

城を保持する上で肝要なことは、人の数に応じて兵糧を集積し、兵糧の員数に依じて人を詰めさせることである。これは定法（＝公に決まっている規則）である。兵糧が多くあることは城主の嗜みである。兵糧より人が多いのは落城の発端となる。兵糧を一日に兵は一升、将は二升と見積もつて、これ以外に五倍の分量を予備として、それら百日分の用意をしなければならぬ。ただし五倍の分量は多く、百日の籠城の糧は少ないのでは、と云う人が必ずいるであろうが、城主は兵糧が多い時には勝つべき謀を真剣に考えなくなり、その上、無用に兵糧を消費することになる。また、百日分の兵糧だと思ふならば、兵糧が無駄に消費されることもなく、将兵ともに戦に怠ることがないものである。これは十死一生の合戦を兵に心がけさせるためである。百日の内に助けに来る兵が無く、勝つべき謀が無いならば、運が尽きたものと思わねばならないのであるが、為して成らざるは運が尽きたのであり、成るべき事を為さずして負けてしまうのは愚昧の負けである。それ故に百日の兵糧に五倍の用分は城主の嗜みと云われるのである。与えられる定量は将が一升、兵は六合である。合戦のある日はこの外に中食を与えねばならない。また、国境の小城と国府の居城とは処々の事情が異なるものだと心得ねばならない。さらに、山城平城ともに用水について考慮しておかねばならない。これは一日半時の小屋場においても必要なことである。また、城内においては、干し魚、塩辛い物や乾燥させた草木の新芽を常に備蓄しておくのである。

塀へい矢やざさまま柵さくの事

塀、矢狭間（矢を射るために城壁や櫓にあげた穴）、柵について。塀は外側から破られず、内側から防ぎ易いように構築すべきである。また、応急的に塀を設けることがあれば、村里の民家の壁土を落としてその下地を取って利用するのである。矢狭間は内側に「八」文字、外側に「八」文字の形にするが、これは場所にもよるものである。外に人形を立てて弓をよく射ることができるよう（矢狭間を）切らねばならない。城の地形の高い低いによることであるから、定法というものはあり得ない。柵は堀の内側と外側の端に加えて堀底にも作るべきである。

城門並舛形ますかたの事

門については、第一に味方の兵が出入りし易いように作らねばならない。入る時に付いて来る敵を射すくめることができように構えて取ること。尾崎(平野に入り込んだ山すその先端)に位置する門などについては、少々参考になる過去の事例もある。門の側面には三方向、前面には二方向の矢狭間を設けるとするも、場所によるべきである。並びに升形は多くの場合、規定されたようなものでよい。古来の名将が取った門を参考にしながら増減を工夫すべきである。また、升形と云うのは、一間(約一・八メートル)四方に何人ぐらい並ぶかを見積もって、何間四方には何千の兵が並ぶと勘定し、そうして夜討などに出る時、外側の門を閉じて内側の門を開いて升形の内に人数を立て並べ、内の門を閉めて外の門を開いて出撃させるのである。何千人の升形から何回外へ出したのかを承知しておかねばならない。このように人数を計量することから升形と云うのは、云うまでもないことである。

城責しろせむる道具ぐの事

城を攻める道具とは、持楯(もつたて) 私はこれを" 亀の甲 "と云う)、搔楯(かきたて) 私はこれを" 近寄り竹束 "と云い、搔きながら近寄っていく)、築山(つきやま)、あるいは櫓(やぐら)を掘り崩す道具である。また、ゆい階(意味不明)、堀の埋草、懸橋といったような謀も重要である。

寄手よせてをふせぐべき事

寄手を防ぐには、城に落とし穴を掘り、猿火(さるび)を投げ、松明(たいまつ)等、並びに大木、石、弓を張つて落とすのがよい謀である。攻める側は藁の円座(蒲、藁、藪(い)、菅などの葉を丸く組み、これを渦巻状にして縫いとじた円形の敷物)を作つて甲(かぶと)の上に戴いて登らねばならない。石道、矢道と云うものがあるので、見分けられることようにしておくこと。これもまた古来からの方法である。

(付記)籠城の中では将兵共に鎧甲を着用しなければならぬ。戦においてなすべきことを怠つてはならないという戒めである。

國中かまちゆに城を構かまる事

國中に所々に城を構えることは、我が軍勢の分限(所領の広さや家人、郎従の数)に応じて構えなければならぬ。軍勢の分限を超えた数の城を持つてしまうと、必ずどの城も弱いものになる。

國こくにの境城さかいの事

國の境にある城は構えもよく、籠城する兵も良質の兵を選んで籠(こも)らせるものである。

城が多い国に入り時は、奥の城から国境の城へと攻めながら進出するのである。一つの城が落ちれば、強い城も弱くなるものである。

敵國に入て引取事

敵国に入って所々の城を攻めても落ちなかったために引き取る（＝退却する）時は、所々の城に抑えの軍勢を残置して敵国内に向かつて進み、あちらこちらで放火（はなちび）しつつ回り引き（回り込んで引くこと）により引き取らねばならない。これを気負いと云って、敵に付けられないための謀である。

敵近き山の尾つづきに陣取まじき事

敵に近く尾根が続く山で味方の陣から遠い場所であるならば、早急に陣を取ってはならない。峰が狭くて軍勢がとどまる地積がなければ、なおさらのこと陣を敷いてはならないということになる。もしも、このような峰に敵が進出して占領したならば、こちらから夜討・朝駆けにより奪回し、峰を持たせてはならない。必ず捨てることになる。

城を責取て落城のあとに陣すべからざる事

城を攻め取って落城した跡に居城してはならない。近い山の峰か、平地であっても新しい地に本陣を立てるものである。もつとも、城にも兵を残置するものではある。城を攻め取ってその城に居るときは、将も兵も油断しがちになる。油断していないといっても、無意識のうちに油断するものである。その時に敗軍の敵が集まって帰り攻め（逆襲）をする時には負けるものである。落城の跡は、構えも厳しくないものである。用心はしてし過ぎることはないと言う事がこれである。

（付記）城を自ら焼いて城主が退くことがあれば、即座に備を堅くして様子を窺わねばならない。子細を知らないにもかかわらず備を崩してはならない。十死一生の謀であろう。

寄手敗軍の時卒爾に兵を出すべからざる事

寄手が敗軍の時に、軍勢を残すことなく城を出て追ってはならない。後伏に遇うこともあり得る。心を残し、兵を残し、子細を承知していないならば城を出てはならない。これは軍法において肝要（特に重要なこと）である。

軍法八箇條の事

軍法は親疎を選ばず法に背く者であれば早急に罰しなければならぬ。それによって得られるものは多々ある。

一に、軍法が乱れれば備も次第に整い難く、見苦しいものである。

二に、先陣が敗れた時に、後陣によって勝つことが難しい。

三に、先陣が戦わない以前に、後陣から逃げ崩れるものである。
四に、諸陣に陣雷がついて騒がしく、将の下知（命令）を聞きつけない。
五に、自分一人の高名を心に懸けて、合戦の勝負を心に懸けない。
六に、諸兵が大将を軽んじるために、謀が成り立たない。
七に、懸け引きを心々にして浮き足になり、備が崩れ易い。
八に、勝ちいくさには強いが敗ければ弱くなり、返すことができない。
この外にも損失がある。大将は軍法を正しくすると人を知ることが肝要である。

（付記）三箇條の事

先手が敗れた時、味方の備に逃げ入る者があれば、切つて捨てねばならない。
身分の高い低いにかかわらず平等に扱ふ事、内心は重ね柵のようである事
市街地内での戦いは、横小路に注意を払わねばならない。

奥儀おくぎ十六箇條の事

- 一に、心をもって敵の心を奪う
- 二に、邪をもって邪を戒め
- 三に、乱をもって乱を治める
- 四に、夜討を防ぐには夜討である
- 五に、横合を防ぐには横合である
- 六に、後口を防ぐには後である
- 七に、勢力も知謀も地形も互角である時に勝たねばならない
- 八に、知れて知らざる事、知らずして知る事
- 九に、妻子を置く所の事
- 十に、兵糧の運送の事
- 十一に、亡の三相の事
- 十二に、臆の三相の事
- 十三に、勇の三相の事
- 十四に、負けない備の事
- 十五に、勝つべき謀の事
- 十六に、謀なく勝つべき事