

第四篇 战斗

| 战斗 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----------|---------|---------|--|--|----------|----------|-----------|---------------|-------------|--------------|-----------|-----------------|---------|---------|-------|------|------|--------------------------|-------|
| 现代会战的特质 | | 战斗本质的考察 | | | | | | | | 会战及会战后的战斗 | | | | 夜战 | | | | | | |
| 各国的编成、兵术殆达同一水准 | 具有国民战争的性质 | 战斗的一般性质 | 战斗的时间 | 胜败的分歧点 | | | 双方对战斗的同意 | | 会战 | | 战胜利用的战略手段—追击 | | 会战败北后的退军 | | | | | | | |
| 以上结果，战斗愈发挥其固有性质，则激烈的程度愈增大 | | 战斗的目的 | 战斗的各种性质 | 战斗时间长短的要素—交战兵力之绝对强弱 其他相对的强弱 各种兵士的土地的情况 | 决定战争时间长短的要素—交战兵力之绝对强弱 其他相对的强弱 各种兵士的土地的情况 | 胜败分歧点的意义 | 胜败分歧点的性质 | 胜败分歧点的诸要素 | 胜败分歧点时用上应有的注意 | 双方不同意则战斗不成立 | 双方回避的手段—放弃企图 | 挑战—遮断退路奇袭 | 会战的定义—会战是主力间的斗争 | 会战胜败的决定 | 会战胜败的效果 | 会战的使用 | 战场追击 | 继续追击 | 退军的目标，退至足以再能恢复诸力之均衡的地点为至 | 退军的方法 |

战斗遂行即战术性质的变化，立刻可使战略的方法发生变化。

故欲考究战斗的战略意义，就先要研究战斗的大体，并把握着近代会战的特质。

第一章 近代会战的特质

关于近代会战的特质，有如下两点：

1. 文明各国之军事的编成及教育，一切几达于同一水准。
2. 今日的战争均肇端于各国国民的重大利害关系，并打破了往时之人为的限制。

基于上述的结果，战斗便发挥其固有的性质，愈趋于残暴激烈。我们当对于战斗的本质加以考究时，就先要把上述的性质常置于念头。

第二章 战斗本质的观察

一. 战斗的一般性质

(一) 战斗的一般目的

战斗的一般目的，在压倒敌人而歼灭之。但战争不仅构成于许多各种大小的、或同时的、或逐次的战斗，且具有各种各样的政治目的，即其军事的行为亦与各种行为相联结（即个别的行为与整个的行为相联结），所以各个战斗未必以压倒歼灭敌人之目的，须保有从属于总目的之特殊目的。虽谓特殊目的，仍以敌战斗力的歼灭为根本，倘若仅求特殊目的之单独实现，由总目的观之，其效果极微（战斗的特殊目的即土地物资的占领，及牵制、阳动等）。在法兰西革命以前的时代，一般人皆以为「歼灭敌的战斗力愈少，则兵术愈高尚。」这是由于战争的本质为当时社会的政治原因所埋没的。即他们以为仅凭巧妙的机动与小攻击，可以压倒敌的战斗力和意志的。这当敌陷于被动时，尚有价值，若遇敌抱有直接的积极意志时，乃欲实施这种巧妙的企图实为不可能，反使我失掉先制之利，造成被敌强制决战的结果。

大凡战争上，大胆常比慎重为重要，故施行复杂巧妙的计划攻击，常会失掉时机，反不如制敌机先，断行果取的直接攻击，足以收获伟大的效果。

（战例）试看七年战争中的腓特烈大王与道恩元帅的战斗，更可明了其结果，道恩巧妙的机动主义，每为果敢的大王之会战主义所击破。

旷观战史，可知在武德中发挥最大的力量的，不是巧妙的智虑，乃为刚毅的精神。要之，战斗非百般企图灭歼敌人不可。

(二) 战斗的绝对性质

为欲歼灭敌人，必须使敌人的损害大于敌人加诸我的损害。

这种歼灭的损害即称为战果，此外结果不过起因于战斗的特种目的，或仅给以一时的相对利益而已。

即借有利的态势，使敌放弃战斗，不能称为「真正的胜利」，唯有歼灭才是达到真正胜利的境地。

(1) 战斗力的消耗

(A) 在战斗间所受有形的损害，敌我双方没有多大差别。有时胜者所受的伤害比败者为大。但败者所受绝大的损害，乃发生于退军之后，于此所受的伤害，实为决定胜败的铁证。

(B) 在战斗上不仅招来有形战斗力的消耗，即在无形的战斗力上亦受震撼而消耗，当彼我有形的损害相等时，成为胜败的决定点，实为此精神力。而其消耗的状态，系依于阵地的丧失，预备队的消耗来证明。于此，指挥官为求得彼我的均衡，致消耗自己力量，这时，我预备队若已比敌为减弱，仅在这点上，已显可证明敌方精神的优越。

要之，战斗是双方竞相以有形无形的诸力演成流血的歼灭行为，其最后则以谁能保存此两种较大的诸力为胜者。

(2) 对战果的观察

(A) 有形的战果

在战斗间的损害，主要的仅为死者与伤者（敌我一样）。在战斗后之追击期间的俘虏及其器卤获等便是主要的有形战果。后者唯有胜者才能获得。从来真正的胜利乃以所获战果的大小多寡来决定的。

为欲增大此有形的战果，便须求得战略态势的优越。

- 谋我军背后的安全
- 威胁敌军的背后

依此而行，便可澈底歼灭敌人，取得战胜后的伟大战果，这便是古今战史常常推崇包围迂回之所在。

(B) 无形的战果

正如前述，在战斗中歧分胜败的主要原因，为败者精神力的丧失，即一旦胜败决定之后，败者的精神力便愈减弱，直至战斗行为的最后而达于最高点。且在另一方面又足以增大有形的损害，而陷于彻底的溃灭。

故胜者务须不失时机，而收获战果，倘若给与败者时机的余裕，则此种精神力便会逐渐恢复，有时竟可唤起爱国的复仇心而倍增其威力。

胜利之精神的效果系随交战兵力的大小，兵力比率等而异。

- 交战兵力愈大，精神的效果亦愈大。譬如击破敌之一师，而该师仍易借与本军的接触而恢复其秩序。假如直接击破敌的本军，其影响便会波及于全军而导致崩溃。
- 兵力比率愈大，精神的效果亦愈大。以劣势的兵力击破优势的兵力，则我的士气更加旺盛。

(3) 胜败的因素

胜败的因素有下列三项，这是互相关联的。

- 有形损害的多寡败者所受有形的损害较胜者为大。
- 无形损害的多寡同上
- 战场的占有与放弃胜者以战场的占有，便可证明其优势。败者以战场的放弃，而自觉其劣势。

事实上，两军关于死伤数目的报告，常不真确，甚至故意改造，不露真相，至于精神力的损害更不易测定。故战斗的胜利须以战斗期间所卤获的火炮，俘虏来决定，或以战场的占有来决定。但战场的占

有，亦有由于敌人的故意撤退，例如前哨部队的计划撤退，或采取退避作战等是。所以在此场合，亦难作胜败的决定。惟一般上，我们要领悟到：敌退出战场，纵不放弃目的，但因暴露着败军之形，其军的精神上，必受不利的影晌无疑。

(战例)在苏尔(Soor)会战，腓特烈大王于战胜后，已决心向亚勒西亚后退，仍停留于战场五日间，以考虑其间精神所受的影响。

(三) 战斗所具的各种意义

战斗有各种的类别，这是基于兵力的如何配合而定，其直接目的亦有各种的不同。

所谓敌战斗力的歼灭，固然是一切战斗的目的，但其他各种目的，如一地一物的占领亦与此相连结，有时反占主要的地位。

今将攻击与防御的各种目的一列表如下：

| 攻击 | 防御 |
|---------------------------------|--|
| 一、敌战斗力的歼灭 二、一地的占领 三、一物的占领 | 一、敌战斗力的歼灭 二、一地的防御 - 绝对的防御相对的防御 三、一物的防御 |

此外尚有侦察，阳动等。

此等战斗的各种性质，当然对于战斗配备上有重大影晌。例如企图歼灭敌人，与仅为击退敌人，其配备固不同，即为死守一地，与仅为持久至某一定时间，其配备亦完全不同。

二. 战斗的时间

战斗时间的长短与交战军队有绝大的利害关系。胜者的战斗，以时间短为适，败者的战斗，以时间长为宜。换言之，战胜越迅速，其成果越增大，战败越延迟，其损失越减少。就中与战斗时间具有绝大

关系的是相对的防御，即持久战。持久战以取得时间的余裕为主要目的。

而决定此战斗时间长短的要素是：

- 交战兵力的绝对强弱彼我兵力愈大则交战时间愈延长。
- 交战兵力的相对强弱兵力比较，我大敌小，则交战时间减少。
- 兵种及其比率骑兵的战斗比步兵战斗可以迅速结束战局，又配属炮兵的部队可以延长抵抗时间。
- 土地的状况在山岳、森林等地的战斗时间，较在平地为持久。

尚有师、军等的交战时间可从战史上观察之，而此规准影响于战斗指导很大。试就拿破仑时代的战斗时间来看：

- 师（兵数八千至一万）——对优势之敌，抵抗时间达数小时，兵力对等时，抵抗达半日。
- 军团（三至四师编成）——达上时间之两倍。
- 军（兵数八万至十万）——等一师的抵抗时间之三至四倍。

（注）近代战的战斗时间系跟着火力装备而增长，决不是这样简单迅速，而更呈坚韧性，自不待说。

三．战斗胜败的分歧

（一）战斗胜败的分歧点

战斗的胜败是逐渐形成的，但任何战斗都有它「胜败既定」的一刹那。这便是叫做胜败的分歧点。在战斗不利的场合，确认此胜败的分歧点，至为重要。过此时机，纵有若何援军增加到战线上去，亦难挽回大势，徒增无谓的牺牲而已。反之，在胜败的分歧未定时，有新锐的援军却常可以挽回大势。

试以战史证明之：

（战例）一八〇六年耶纳之役及奥厄斯泰特（Auerstadt）之役的普军，均因坐失援军使用的时间致招大败。

（二）胜败分歧点的性质

（1）所谓胜败分歧的瞬间如何

- 战斗以占领活动物为目的时——而此物入于攻者之手，便可以决定胜败的分歧。
- 以一地为占领的目的时——多半以攻者占有此地而决定胜败，若该地不易固守，则有被防者夺还的时机。
- 以敌的战斗力歼灭为目的时——胜者由混乱的状态而恢复秩序，败者则会消失其逐次使用兵力之利益的时机。

（2）影响胜败分歧的诸要素

- 胜者用于交战的兵力愈小，则所保存的预备队力愈大，使败者不易由我手中夺还胜利，这便是战败分歧的决定。
- 日没后的黑夜、及荫蔽、断绝等地形均足以妨碍胜者的迅速恢复秩序。反之，败者欲转为攻击亦不容易，因此便为延长胜败谁属的时间。
- 侧面攻击、背面攻击成功于胜败分歧之时，不若成功于胜败分歧之后，所发生的效果为大。
- 以挽回战势为目的之奇袭，所给予胜败分歧上精神的效果很大。

（3）胜败分歧时在用兵上应有的注意

- 一般在战斗未终结时，借新援军所开始的新战斗与最初的战斗合流，可收共同的结果，如最初的战斗已陷于不利，便会消灭其结果。（注）
- 战势既定，败者可借援军的战斗，开始各别的战斗，此时：

1. 若援军的兵力比敌劣势，则绝无胜利的希望。
2. 若借援军而得胜时，亦不能完全消除最初的损害。

3. 故我以决定的优势反击敌人时，与其挑拨第二次的战斗，不如于不利的战斗结局前，制敌机先，而挽回战势为有利。
4. 战斗时间及胜败分歧的时机足以规定共同作战之各兵团间的互相距离。

（注）例如腓特烈大王在库涅斯多夫的会战，于最初的攻击中，曾拔俄军阵地的左翼，并卤获火炮七十门，但到会战的终末，两者俱被夺还，使此最初战斗的成果，尽归泡影。

四. 双方同意的战斗

战斗系由双方的同意而开始，换言之，一方企图决战时，他方不能拒绝之。倘若退避的话，简直是把一部分的胜利让于攻者。

旷观近世的战史，战斗莫不以一定的战斗序列（注）而开始。为此，其运用却大受地形的限制，如在山岳、断绝地、荫蔽地等，均不适于交战，因之便发生所谓「不可攻的坚固阵地」。但自七年战争，尤其拿破仑战争以降，这种旧式兵术思想已被废弃。凡不论在任何地形，倘若攻者抱有坚强的决心，则须强迫其决战，即挑拨防者使其不得不战，于此亦算建立了双方同意的战斗。

攻者对于回避战斗而退却之敌则要：

- (1) 用迂回以遮断敌的退路，强迫其决战
- (2) 奇袭敌人。

等挑战手段。

（注）战斗序列于此所谓战斗序列，可以说是为战斗而配列军队。横队战术即在训练军队，使其能迅速采用此种配列。

第三章 会战及会战后的战斗

一. 会战

(一) 会战的定义

会战乃用主力实行战斗之谓。

故会战是彼我各欲取得胜利而倾注全力的斗争，即主力战。

(二) 会战胜利的决定

(1) 决定会战胜败的时机

在横队战术时代，只要破坏战斗序列的顺序（为此便侧重侧翼的攻击），或占领防御阵地之要点的一角，便可立刻造成决定胜败的时机。故当时的兵术系以军队全体的战斗序列作有机的活动，而各个部份绝无独立。但在近代战上，新预备的比率，却成为定胜败时机的主要因素。

(2) 会战上均衡变化的征候

会战胜败的命运逐渐决定之后，会战的经过便徐徐地呈现均衡变化的征候，其征候是：

- 最高指挥官接第一线指挥官「战斗不利」的报告，精神上便发生败军的印象。
- 从事于局部战斗的军队，发生急速的消耗。
- 交战所丧失的土地。

(3) 放弃会战的时机

将帅于观察此等均衡化的征候，认为已陷于不利时，便要决定放弃会战。所谓会战放弃的时机是：

- 新的预备队经已消耗。
- 退路已有被戳断的危机。
- 日没时刻的将临（即夜间不便于战斗，却利于退却）。
- 在局部战斗中已受重大的打击。

通例在勇敢和忍耐的将帅，他是不轻于放弃战场的，惟当胜败之际，不能当机立断，仍作顽强的抵抗，不特危及全军，且将一蹶不可复起。像拿破仑在培尔亚尔云斯（Belle-alliance）的会战，为要挽回已不能挽回的会战，便遭严重的打击，弄至丢了战场，且断送了王冠，这是战史上有名的事迹。

二. 会战胜利的效果

会战胜利的效果极大，主要的是：

（1）影响及敌指挥官与军队的效果

会战胜利的效果，较诸所谓从属战斗的为大（简直不能比较），尤其给予败者精神的影响更大，可使敌指挥官及军队顿起仓皇、恐慌的观念，陷于莫可补救的混乱。

（2）影响及我国民与政府的效果

会战的胜利，足以鼓舞我国民及政府的勇气，并深深地影响其活动。

（3）胜利影响及往后战争指导的效果

会战胜利足以使往后的战斗指导转为有利，其效果的大小，主要的依于将帅的性格、技能及战胜前后的情况而异。假设腓特烈大王置身于道恩元帅的地位，则科林的战胜，将有绝大地价值。

此等战胜的效果，以在会战中，击破敌兵的数目愈大为愈大。

三. 会战的使用

（一）会战的价值

按照战争的一般概念，可以规定会战的性质如次：

1. 歼灭敌的战斗为战斗的基本原则，又以采取积极的行动，为达成目的的最有效手段。
2. 欲歼灭敌战斗力，只有借战斗而达成。
3. 一般大的战斗必得大的结果。
4. 集合许多战斗而成一大会战时，其结果必更大。
5. 在会战中，须由总指挥官自任指挥，而总指挥官自任指挥，乃为一般的要求。

从上述的真理，便发生下面的两个原则：

1. 为歼灭敌战斗力，主要的应求诸大会战及其结果之中。
2. 会战的主要目的在歼灭敌的战斗。

这样，会战便成为战争或战役的重点，而战争上的各种力量皆集中于此而发挥最大的作用。

但从来以避免会战为战争理论的常则，并采取不流血的战争手段为超卓的战略，其所以形成此种理论，不外如次的两个因素：

1. 会战以歼灭敌人之目的，故它成为战争最惨酷的解决手段。
2. 会战仅以一回的决战而决定胜败，故将帅在此孤注一掷的壮举中多要下最大的决断心。

但不流血的胜利，尚未之见，挥着「博爱仁慈之剑」的战者，立刻会为感情冷酷之敌所杀。拿破仑常打破欧罗巴这种兵学思想的迷梦，而還元于战争理念的本质。

（二）决定会战胜败的程度

我们虽视会战为决定胜败的要举，然并非战争或战役之最终所采取的唯一手段。会战足以决定整个战役的命运，虽为近世的事，却不多见。又，决定此会战胜败的程度，不仅系乎会战的本身，且受影响于交战两国间之军事与政治的各种关系。然能发挥现有的战斗力，参加决战，这便成为决定胜败的重要因子。倘若用会战不能取得战争的结果，必予尔后的胜败以很大影响无疑。像拿破仑、腓特烈大王等富于斗争精神的名将，常是努力于第一回的会战以求澈底击破敌人。

会战胜利的强点（die intensive ztearke des sieges）系依下面四点而决定：

1. 会战的战术形式侧面攻击或包围迂回较正面攻击的战果为大。
2. 土地的状况在断绝地或山岳地作战，较平原地作战的战果微小。
3. 各兵种的比率拥有优势的骑兵时，可以收获澈底追击的战果，但有时却会减少其战果。
4. 彼我兵力的比率在兵力优势的场合，依于包围、迂回、正面变换等战略手段的活用，足以收获伟大的战果。

要之，将帅能活用此等方法，即可于会战中发生决胜的作用。固然在败战的场合，附带的危险亦增大，律诸战争的本质，亦属当然。

所以在战争上，常以会战为最重要的一环，一切战略上的手段皆要为会战而准备着，即战略系巧妙确定会战的空间时间及兵力使用的方向，并利用其成果。

(第三章总结)

| 会 战 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|-----------|---------|------------|-----------|--------------|---------|---------|------------|---------------|---------------|---------------|------------------------|---------|---------|----------|
| 会战的定义 | 会战胜败的决定 | | | | | | | 会战胜利所附带的效果 | | | 会战的使用 | | | | |
| | 会战是主力间的斗争 | 决定胜败的时机 | | 均衡变化的征候 | | 放弃会战的时机 | | | 影响及于将帅与其军队的效果 | 影响及于国民与其政府的效果 | 两者影响及于战争进行的效果 | 会战价值（应视大会战为决定胜败最重要的一环） | 决定胜败的程度 | 会战胜利的弱点 | |
| 秩序联系的破坏 | | 阵地要点的占领 | 所余存新预备队的比率 | 影响及指挥官的精神 | 局部战斗中军队的急速消耗 | 土地的丧失 | 新预备队的寡弱 | 退路有被截断的威胁 | | | | | | 战况的不利 | 局部战斗已受打击 |
| | 横队战术的时代 | | 纵队战术的思想 | | | | | | | | | | | | |

故凡将帅欲遂行会战，必须具有卓越的武人精神，如敏锐的判断力、刚毅的意志，坚忍不拔的魄力，活泼的企图心等——这种种特性，便是会战胜利的根本要素。

四．利用战胜的战略手段

会战胜利必要利用追击以扩大其战果，故胜者非断然实行追击不可。

但胜者往往因战斗期间所造成肉体的劳苦、秩序的混乱、弹药的缺乏等，又因满足于部份的战胜，及感到敌方援军到来的不安，便中止了果敢的追击。所以在这个时候，为将帅者如缺乏刚毅的精神、坚忍持久的意志、及名誉心等，决难收获断行追击的伟大战果。

追击战斗，可以区别为战胜后的追击与继续追击：

战胜决定后的追击（即战场追击），可用如下各种手段：

1. 仅以骑兵实行追击骑兵于兵种的特性上，遇有多少断绝地即会为其阻止，致结局不能收获伟大的战果。反之，退却者即可利用以制止其追击。
2. 以各种所编成强大之前卫追击此种追击比单纯的骑兵追击为有效，但无本军的支援，通常则不能继续追击至二三小时以上。
3. 使用全军追击此种追击开始，即可发挥最大的威力。即败者在退却中虽可借有利阵地而行抵抗，但目击胜者的攻击迂回而来，便不得不放弃而逃，至于覆灭。
4. 夜间追击的继续夜间追击极难保持军队的秩序统一，所以通常到日落时，即行停止。若以精锐的军队，敢行夜间追击，其追击兵力虽少，亦可增大战胜的效果。拉顿与培尔亚尔云斯二战，即其好例。

这样，于胜败决定后，即行追击敌人，至其最初的抵抗线，皆为胜者的权利。于此，自然无暇顾及任何情况与更远大的计划，因这都足以减少会战胜利的结果。

但从来的战争，却有一种人为因袭所限制，这是因当时的将帅，均以博得「胜利的名誉」为最关重要，不以破坏敌的战斗为惟一手段，即彼等认为战败决定之后，立刻停止军事行动，乃事所当然，且视此外的流血为过份的残暴，但这是错误的，实则认识追击的真正价值者，仅有查理十二、尤金亲王、腓特烈大王等名将。降及近世，追击乃胜者的中心任务，以此博取赫赫之功，并夺得无数的战利品。固然这种战场追击的价值很大，但战胜的效果，通常却不能仅以战场追击而完成，还要实行果敢的继续追击。

继续追击的方法有三种：

1. 行追法——即跟踪追击者，使败者不得不连续退至最初的抵抗预想地点，而沿途抛弃病伤兵员及器材辎重等。
2. 穷追法——不以占有敌人所放弃的地点为满足，乃以我相当一强大的前卫攻击敌的后卫（使其不能占领阵地以为掩护），使其没有休息的机会，而陷于混乱恐慌的状态。
3. 平行追击——向敌的退却目标作平行的追击，即胜者沿侧道与败者的行军方向平行，而向其目标（如坚固阵地，重要城市，或与援军会合之地等）急进，于是敌忌我捷足先登，更呈慌乱，出于遁逃。

此中最有效的追击方法，为平行追击，败者对抗的手段不外——
第一、向敌反击，出敌意表而奇袭之。

第二、促进自己的退却，即急速退兵。

第三、避免易为敌人截断的地点而迂回转进。而胜者欲粉碎此等对抗手段，只有继续实行果敢的平行追击，这样必足使敌陷于澈底的慌乱，至于覆灭而后已。然这种会战的胜利，系以大规模的追击战而收获辉煌的战果。

五. 会战败北后的退军

会战败北后的退军，以继续退至足以再行恢复均衡力量的地点为止。在这里所谓均衡，是指足以恢复我战力，尤其精神力的地点，即：

1. 有新援军的到来
2. 有强力要塞的掩护
3. 地形上有大断绝部份可供利用
4. 或因敌军过于分散

等等。这都足以恢复均衡的，而此均衡时机到来的迟早，端系乎损失的大小，败北的程度，尤系乎敌军的性质。敌军如因精神力的薄弱，致松懈了猛烈的追击，则我可停止于战场的附近。

退军时要注意的是：

1. 要有效地维持我的精神力，为此，要施行不断的抵抗与大胆的逆袭。
2. 退军时，最初的运动，务求徐缓，不受敌的威力所制，而作井井有条的退军。
3. 用军队最优秀的部份编成强有力的后卫，由卓越的将领指挥之，遇关头时，即用全军支持之，并依地形的利用等而计划小会战。
4. 退军时要极力避免兵力的分割，使其能集结于预期的地点并恢复其秩序，勇气，信赖。至于分割退却、偏心退却等，实为言易行难，若冒昧行之，必使全军陷于支离破碎，至于溃灭而后已。

第四章 夜战

夜间攻击乃一种奇袭的手段，实行时即附带着各种困难性，如：

1. 敌情侦察的困难性
2. 我企图秘匿的困难性
3. 敌防御配备的变更
4. 防者占有地形的利益

等是。故夜袭如不在特别有利的时机，鲜有以敌的全军为对象而施行之，大半仅为对敌军的从属部份加以奇袭，例如对敌的前哨及其他小支队的夜袭等是。

对敌的全军施行夜袭，其时机如次：

1. 敌虽全无戒备或轻率无谋时。
2. 敌军陷于仓皇失措或我军的斗志十足优越，纵无上级的指挥，亦能自动行事时。
3. 必须突破对我包围之优势敌军的一点，以打开血路时。
4. 我兵力比敌过于劣势，非断然作特别的冒险，难期成功时。

在此等时机，欲求夜袭的成功，其前提条件为：敌军全在我眼前，且可不用前卫为掩护。

附说五。会战指导方针的变化

会战指导的方针，可以区别为第一线决战主义（即展开整个兵力，一举而强迫敌军决战），与第二线决战主义（即最初尽量爱惜我兵力，于消耗敌战力后，便相机以第二线兵团强敌决战的方法）。

横队战术，其战法的特色，系以第一线决战为有利，腓特烈大王常冲破横队战术的弱点——敌之侧面，而获得赫赫会战的战果。但以采用纵队战术之拿破仑的慧眼，于看破非行第二线决战不可，仍先用第一线兵团加以攻击，于极力消耗敌的战力，尤其预备队之后，即将所控置的第二线兵团，突入敌阵，一举而决定胜败。像瓦克拉姆，巴士恩诸役中央突破的作战成功，即基于此。

此后关于会战指导的方针，在兵学界里曾发生许多议论，尤以歼灭战略的强调，更多带有包围作战之第一线决战主义的倾向。但在一次欧洲大战，以阵地的加强，及战线成为无限制的延翼竞争，致不能施行包围运动，于突破敌的第一线之后，仍要用第二线兵团来强迫其决战，一九一八年德军所连续的五次攻势作战，即其代表。

近时由于飞机、战车、装甲兵团的强大装备，遂产生对于全面纵深阵地而一举突破的战略思想，不待说，这是還元于第一线决战主义的思想了。