

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Kriegskunst zu Fuß

Wallhausen, Johann Jacob

[Frankfurt a.M.], 1631

[Text]

[urn:nbn:de:bsz:31-163196](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-163196)



Das Vierdte Capitel.

Lehret ein Batailie sehr leicht/ omb in vielerley
Schlachtordnung sich zubegeben.

Nstu aber ein Regiment von tausend Spiessen/ die Fahnlein zu
 100. Spiessen/ vnd den Rest Musquetirer/ wil ich dir ein Weise
 zeigen/ wie du im flachen Feld/ da du raum genug hast/ vnd nicht
 weist/ wis du von deinem Feind mochst angetastet werden/ ob er
 dich zu Fuß allein/ oder zu Pferd allein/ oder zu Fuß vnd zu Pferd
 gleich würde antastien/ vnd du dich in solchem Zweifel/ gleichwol
 zern woltest mit guter Bereitschafft fertig halten/ also daß du in
 aller Eyl/ in was Batailie die Nothturfft vnd die Zeit fordern
 würde/ dich geben vnd stellen könnest/ so stelle die zehen Fahn-
 lein also/ mache jedes Fahnlein ganz viereckig/ das ist/ der Spiessen nimm zehen in ein
 Glied/ vnd zehen in ein Reyen/ umbkleide sie drey dick mit Musquetirern/ das Fahnlein in
 die Mitten/ stelle fünff neben einander vor/ doch also/ daß du zwischen jedem Fahnlein/ so
 viel Distantie lassst/ daß ein solches geordnetes Fahnlein kan zwischen zweyen gleichsam
 durch marschiren/ vnd hänge als dann die andere fünff hinten daran/ also daß du das erste
 Fahnlein von den hintern fünff hängest an die lincke Eck/ die ersten fünff zur rechten Sei-
 ten/ als du in *Numeris Figuræ* 20. *Numero* 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. zusehen. Mercke/ daß du in
 dieser Ordnung auch gegen Fußvolck schlagen kanst/ mit einem Fahnlein nach dem an-
 dern/ wiltu sie aber alle auff ein Corpus haben/ vnd in ein viereckigt oder runde Schlachts-
 ordnung/ kanstu auch in aller Eyl dein Ordnung mutiren vnd endern. So du in ein viere-
 ckigt dich geben wilt/ verhalte dich also/ lass die Fahnlein stehen/ nimm vom ersten Fahn-
 lein *Numero* 1. die lincke Seiten A vnd vnterste Seiten B hinweg/ bringe sie Gliederweis
 an das Eck da C. gibt dir den ersten Flügel an die Ordnung/ Dem Fahnlein *Numero* 6. nimm
 die drey Seiten D F auch hinweg/ mache auß ihnen auch drey Glieder/ hänge sie oben
 C an/ dieselbige Glieder sind der cufferste Flügel/ oder so du wilt/ hänge ihn in die Mitten
 recht hinter C. da G steht/ führe als dann das sechste Fahnlein hinter das erste/ schliesse
 mit den Spiessen an *Litera* E dieselbige Musquetirer laß also bleiben. Dieses verrichtet/
 nimm dem siebenden Fahnlein/ seine zwo Kleidung von Musquetirern/ als H. I auch hin-
 weg/ stelle das siebende hinter das sechste mit seinen Spiessen angeschlossen/ die zwo Sei-
 ten H. I. hänge an das vnter Eck zur rechten Seiten des siebenden Fahnleins/ das K ist der
 vnterste oder hinterste recht Flügel. Diese drey Fahnlein geben dir die erste Seiten deiner
 Schlachtordnung/ das Angesicht oder die oberste zwerch Seiten stelle also/ nimm dem
 zweyten Fahnlein die zwey Seiten/ als L. M. bringe sie oben vor die Ordnung da N.
 stosse sie zusammen/ mache drey Glieder darauß/ gibt den ersten Angrieff der Musquetirer
 vor der Schlachtordnung/ rucke als dan das zweyte Fahnlein an das L. nemlich an die Seite
 A. an die Spiessen hinan/ verhalte dich mit dem dritten Fahnlein auch also/ nemlich nimm
 O O die zwo Seiten hinweg/ bringe sie auch oben an die lincke Seiten/ neben N zum linc-
 cken vierdten Angrieff Flügel/ stosse als dann die Spiessen an das zweyte. Dem vierdten
 Fahnlein nimm R. S die zwo Seiten hinweg/ hänge sie an die ober lincke Eck des vierdten
 Fahnleins/ gibt den ersten linccken Flügel. Dem fünfften Fahnlein nimm V. X seine beyde
 Seiten Musquetirer hinweg/ stelle sie Gliederweis/ das I gibt den mittel Flügel/ an der
 lincken

